



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA
LECTURA COMPRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA**

“COMPUD” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

AUTORA:

Ana Yadira Pilco Piray

TUTOR:

Dr. Patricio Humanante Ramos PhD.

Riobamba Ecuador, 2023

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Ana Yadira Pilco Piray, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta didáctica realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Ana Yadira Pilco Piray

C.I. 0604009365

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA con el tema APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “COMPUD” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021, ha sido elaborado por Ana Yadira Pilco Piray, con C.I. 060400936-5, el mismo que ha sido revisado y analizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Dr. Patricio Humanante Ramos PhD.

TUTOR



Dirección de Postgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSTGRADO

en movimiento

Riobamba, 06 de abril de 2023

CERTIFICACIÓN

Yo, Jorge Silva Castillo Coordinador del Programa de Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Certifico que la Lic. Ana Yadira Pilco Piray con C.I. N° 0604009365 presentó su trabajo de titulación denominado: **APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COMPUD" DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021**, el mismo que fue sometido al sistema de reconocimiento de texto URKUND evidenciándose un 9% de similitud.

Es todo en cuanto puedo manifestar en honor a la verdad.

Atentamente,



JORGE NOE SILVA
CASTILLO

Ms. Jorge Silva Castillo
COORDINADOR
C.I. N° 0603137399



Riobamba, 30 de marzo de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "**APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COMPUD" DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021**", dentro de la línea de investigación de **las TIC en la Educación**, presentado por la maestrante **Ana Yadira Pilco Piray**, portadora de la CI. 0604009365, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

PhD. Patricia Humán Ramos
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Riobamba, 30 de marzo de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de investigación y/o desarrollo denominado **"APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COMPUD" DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021"**, dentro de la línea de investigación de **las TIC en la Educación**, presentado por la maestrante **Ana Yadira Pilco Piray**, portadora de la CI. 0604009365, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Ms. María Eugenia Solís Mazón
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 28 de marzo de 2023.

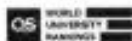
ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "APLICACIÓN DEL CÓMIC 2.0 COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COMPUD" DURANTE EL AÑO LECTIVO 2020-2021", dentro de la línea de investigación de TICS en la Educación, presentado por la maestrante: PILCO PIRAY ANA YADIRA, portadora de la CI. 0604009365, del programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Ing. Jorge Eduardo Fernández Acevedo Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Campus La Dolorosa
Av. Eloy Alfaro y 30 de Agosto
Teléfono (593-3) 375-0880 ext. 2002
Riobamba - Ecuador

Unach.edu.ec

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado con todo mi amor y cariño a mis hijos Sahír Leonardo y Cristhian Aldahir quienes son el motor que me ayudan salir adelante y no decaer en el camino.

A Jonathan Javier, mi amado esposo quién con su paciencia apoyo y palabras de aliento siempre ha estado a mi lado motivándome a salir adelante.

A mis padres Hernán y Domitila quienes me enseñaron el camino de la perseverancia y a no rendirme ante los retos de la vida.

A toda mi familia, quienes han formado parte de mi proceso educativo gracias por sus consejos y apoyo incondicional.

Ana Yadira

AGRADECIMIENTO

La gratitud es el sentimiento de aprecio y respeto por la bondad recibida, quiero expresar un agradecimiento especial y profundo a la Universidad Nacional de Chimborazo en especial a la Dirección de Posgrado, por abrirme las puertas para continuar con mis estudios de Cuarto Nivel.

A mi tutor Dr. Patricio Humanante Ramos PhD. por su apoyo oportuno, su amplia experiencia al guiarme en cada una de las tutorías, revisiones, por sus acertadas sugerencias le expreso mi agradecimiento más sincero

A mi esposo e hijos por ser la parte primordial en mi vida, por su apoyo permanente en mi formación profesional y sus acertadas palabras de aliento, motivaciones brindadas en el momento indicado.

A mi familia de manera especial a mis queridos padres: Hernán y Concepción por ser un ejemplo de perseverancia y por cuidar de mis hijos para poder cumplir lo planeado.

Ana Yadira

INDICE

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
ACTA DE SUPERACION DE OBSERVACIONES	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN.....	19
CAPÍTULO I.....	21
1 MARCO REFERENCIAL.....	21
1.1 Planteamiento del Problema.....	21
1.2 Formulación del problema.....	25
1.3 Justificación.....	25
1.4 OBJETIVOS.....	28
1.4.1 Objetivo General.....	28
1.4.2 Objetivos Específicos.....	28
CAPÍTULO II.....	30
2 ESTADO DEL ARTE O MARCO TEÓRICO.....	30
2.1 Antecedentes.....	30
2.1.1 Historia del comic.....	33
2.1.2 El Cómic en el Ecuador.....	33

2.1.3	Comic.....	34
2.1.4	Características del cómic.	36
2.1.5	Comic en el area didáctica.	38
2.1.6	Integración del cómic en la Enseñanza.....	38
2.1.7	Tipos de cómics.....	39
2.1.8	Elementos del Cómic.....	40
2.1.9	Ventajas de los Comics.....	41
2.2	Herramientas para elaborar los Comics	41
2.2.1	Pixtón.....	41
2.2.2	Story board.....	42
2.2.2.1	Características básicas de estructura del Storyboard	42
2.3	Comprensión Lectora.....	43
2.3.1	La Lectura y la Comprensión Lectora	43
2.3.2	El docente y su responsabilidad de fomentar la comprensión lectora en los estudiantes	46
2.3.3	Beneficios de la lectura comprensiva.....	46
2.3.4	Niveles de comprensión lectora	47
CAPÍTULO III.....		49
3	DISEÑO METODOLOGICO.....	49
3.1	Enfoque de la investigación	49
3.2	Tipo de investigación	49
3.3	Alcance de la investigación.....	50
3.4	Diseño de la investigación.....	50

3.5	Población y muestra.....	50
3.5.1	Población	50
3.5.2	Muestra	50
3.6	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	52
3.6.1	Técnica.....	52
3.7	Técnicas de procesamiento para el análisis de resultados.....	53
3.8	Hipótesis.....	53
3.8.1	Hipótesis General	53
CAPÍTULO IV		57
4	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	57
CAPITULO V		70
5	MARCO PROPOSITIVO.....	70
5.1	Tema de la propuesta	70
5.2	Introducción.....	70
5.3	Justificación	71
5.4	Objetivos	72
5.5	Fundamentación de la propuesta	72
5.6	Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia.....	73
5.7	Implementación de los Comics 2.0 para la asignatura de lenguaje y comunicación aplicando la metodología para la elaboración de material multimedia	74
5.7.1	Creación de cómics en Pixtón.....	76
5.7.2	Creación de comics en Storyboard.....	87
5.7.3	Comics 2.0 elaborados para la asignatura de lenguaje y comunicación.....	91

5.8 Descripción de la Propuesta Educativa del Plan de clase para la utilización de los comics 2.0	94
CAPITULO VI.....	96
CONCLUSIONES.....	96
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99
ANEXOS	103

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Imagen del Comic en la Antigüedad.	30
Figura 2 Formas de la Viñeta	37
Figura 3 Elementos del Cómic	40
Figura 4 Modelo de comprensión lectora	44
Figura 5 Variables demográficas Edad y sexo	58
Figura 6 Fases para la creación del Comic	73
Figura 7 Comic el pobre	76
Figura 8 Página de inicio de Pixtón.....	77
Figura 9 Creación de cuenta en Pixtón	77
Figura 10 Ingreso de datos	78
Figura 11 <i>Menú inicial</i>	79
Figura 12 <i>Ingreso para crear un cómic</i>	79
Figura 13 <i>Creación del personaje</i>	80
Figura 14 <i>Tipos de viñetas</i>	80
Figura 15 Niveles para crear el cómic	81
Figura 16 Escenarios 1.....	82
Figura 17 Elección de personajes	82
Figura 18 Creación de escenas	83
Figura 19 Ícono de cambio de escenario.....	84
Figura 20 Creación de otra viñeta.....	84
Figura 21 Incorporación de bocadillos a las viñetas y ediciones	85
Figura 22 Opción de guardado	86

Figura 23 Íconos 1	87
Figura 24 Poner nombre al cómic	87
Figura 25 Diseño	88
Figura 26 Escenas.....	88
Figura 27 Personalización.....	89
Figura 28 Diseño de la escena.....	90
Figura 29 <i>Los globos de Texto</i>	90
Figura 30 Agregar títulos	91
Figura 31 Revisar Comic	91

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Grupo 1 Control	51
Tabla 2 Grupo 2: Experimental	51
Tabla 3 Hipótesis General	55
Tabla 4 Comprensión lectora de los niños de educación media de la Unidad Educativa Compu	56
Tabla 5 Variables demográficas Edad y sexo.....	57
Tabla 6 Estadísticos de Fiabilidad	59
Tabla 7 Nota de la Media del Texto Narrativo	59
Tabla 8 Prueba T para muestras independientes en base a la nota del texto narrativo	60
Tabla 9 Nota media texto expositivo	61
Tabla 10 Prueba T para muestras independientes en base a la nota del texto expositivo	62
Tabla 11 Nota media del texto sobre interpretación de gráficos	62
Tabla 12 Prueba T de muestras independientes en base a la nota del texto de interpretación de gráficos.	63
Tabla 13 Nota media del texto poético.....	64
Tabla 14 Prueba de muestras independientes en base al a nota del texto poético.	65
Tabla 15 Prueba T de muestras independientes en base a la nota de los textos	66
Tabla 16 Formato de Guión.....	75
Tabla 17 Propuesta Planteada.....	95

RESUMEN

La comprensión lectora es la clave para la educación de los niños, ya que por medio de ella analizan y entienden lo que leen, además, aprenden a incorporar algunas palabras en sus conversaciones y en la construcción de oraciones simples. En este sentido, este trabajo, tuvo como objetivo aplicar el Cómic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes de la Unidad Educativa CompuD ubicada en el cantón Chunchi, Parroquia CompuD.

Desde el punto de vista metodológico corresponde a una investigación con enfoque cuantitativo y de diseño preexperimental. La población de estudio estuvo conformada por 225 estudiantes de los cuales se trabajó con una muestra de 37 estudiantes, quienes corresponden al subnivel de educación media. El instrumento utilizado fue un cuestionario adaptado a partir de otro ya publicado, el cual constó de 10 lecturas y 27 ítems de alternativa múltiple.

Los resultados muestran diferencias significativas al nivel de confianza del 0,05 en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes que trabajaron con el Comic 2.0 (grupo experimental) respecto al grupo de estudiantes que trabajaron con las lecturas de forma tradicional (grupo de control).

Como principal conclusión se puede mencionar, que la aplicación del comic 2.0 puede ser una herramienta tecnológica, innovadora y lúdica que ayuda a mejorar la comprensión lectora, ya que a través de sus imágenes permite entender e identificar el significado de cada texto, despertando el interés de los estudiantes para el fortalecimiento del hábito por la lectura.

Palabras clave: comic 2.0, herramientas web 2.0, lectura comprensiva, estrategia lúdica.

ABSTRACT

Reading comprehension is the key to the education of children since, through it, they analyze and understand what they read; in addition, they learn to incorporate some words in their conversations and the construction of simple sentences. In this sense, this work had the objective of applying Comic 2.0 as a playful strategy to improve comprehension reading in the students of the Compud Educational Unit located in the Chunchi canton, Compud Parish.

From the methodological point of view, it corresponds to research with a quantitative approach and pre-experimental design. The study population consisted of 225 students, of whom we worked with a sample of 37 students who correspond to the secondary education sublevel. The instrument used was a questionnaire adapted from another already published one, which consisted of 10 readings and 27 multiple-choice items.

The results show significant differences at the 0.05 confidence level regarding the academic performance of the students who worked with Comic 2.0 (experimental group) compared to those who worked with the readings in a traditional way (control group).

As a main conclusion, it can be mentioned that the application of comics 2.0 can be a technological, innovative, and playful tool that helps to improve reading comprehension since, through its images, it allows one to understand and identify the meaning of each text, arousing interest. Of students to strengthen the habit of reading.

Keywords: Comic 2.0, web 2.0 tools, comprehensive reading, playful strategy.



Renée Yepes Oviedo
English professor UNACH
0601574692

INTRODUCCIÓN

La aplicación de los Comics 2.0 en el Aprendizaje permite a los estudiantes comprender a través de la representación de una serie de dibujos organizados, lo que favorece la transmisión de los datos necesarios para que el destinatario pueda registrar el desarrollo del cuento. A través de esta actividad el alumno podrá: comprender lo que está leyendo, interesarse por aprender, desarrollar habilidades creativas y expresar sus sentimientos mientras lee historietas. Además, para leer cómics, se puede hacer de dos formas: texto-imágenes e Imagen-texto.

La presente investigación trata sobre la aplicación del Comic 2.0 como una estrategia lúdica para, mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de la Unidad Educativa CompuD. Para lo cual, el presente estudio investigativo está estructurado por cinco capítulos, en cada uno se desarrollan temas específicos que contribuyen al logro del objetivo general.

Capítulo I: Marco Referencial: Este capítulo trata sobre el Planteamiento del problema, haciendo una descripción de manera general del contexto escolar en donde se realizó la investigación, definiendo el problema que dio origen, se establecen los objetivos que orientan al proyecto de indagación, los beneficios que se esperan obtener con este trabajo, se realiza la justificación partiendo de que en la actualidad los estudiantes no tienen buenos hábitos de lectura.

Capítulo II: Marco Teórico: Este acápite se desarrolló a través de la estrategia de la revisión Sistémica de la literatura (SLR), en donde se describe los antecedentes, la fundamentación teórica que se recopiló a través de fuentes confiables como libros y publicaciones en línea.

Capítulo III: Diseño Metodológico: En este apartado se detalla la metodología, tipo y diseño de la investigación que corresponde al presente trabajo. Se aplicó un diseño preexperimental, se aplicó las encuestas a dos grupos de estudiantes, el grupo de control y el grupo

experimental de donde se recolectó la información para su respectivo análisis e interpretación de datos.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de los resultados: En este apartado se describen los resultados obtenidos tras la tabulación y análisis de los datos de la encuesta aplicada así como también la discusión de los mismos.

Capítulo V: Propuesta: Se diseña la propuesta denominada: Lecturas Comic 2.0 como material lúdico para el fortalecimiento de mi comprensión lectora. Que servirá como guía para su formación educativa.

Capítulo VI: Conclusiones y Recomendaciones: Finalmente se establecen las conclusiones y las recomendaciones respectivas.

CAPÍTULO I

1 MARCO REFERENCIAL

1.1 Planteamiento del Problema

A finales del año 2019 el mundo vivió una experiencia que impacto de manera desfavorable en la población de manera especial a los estudiantes, ocasionando la suspensión de las clases presenciales, por lo que buscaron diferentes alternativas para continuar el proceso de enseñanza aprendizaje aún en condiciones de restricciones, aislamiento social, entre otros inconvenientes, tanto para los estudiantes, profesores, trabajadores y otros actores relacionados; como para las instituciones educativas y el sistema en su conjunto por el cierre temporal y el cese de las actividades presenciales.

Lo que ha sucedido a raíz de la pandemia provocada por la COVID- 19 es la adopción de una educación no presencial emergente, la misma que fue apoyada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), utilizando herramientas tecnológicas adaptadas a las realidades y posibilidades de los estudiantes y de las instituciones educativas.

Es importante mencionar que, la tecnología avanza a pasos agigantados, provocando diversos cambios en las instituciones educativas, hogares y en todos los niveles, afectando a los estudiantes y docentes, quienes tienen la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas de aprendizaje, es por ello que se ha visto como una propuesta tecnológica, motivadora e innovadora, la aplicación del Comic 2.0 para mejorar la comprensión lectora en los /las estudiantes de la Unidad Educativa Compud.

Así, el proceso de investigación se cumplió en la Unidad Educativa “Compud” ubicada en la parroquia Compud, cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, durante el período escolar 2020-2021.

Dicha institución posee una población estudiantil de 225 niños/niñas, jóvenes y adolescentes, desde el nivel Inicial hasta Tercer año de Bachillerato General Unificado, los estudiantes provienen de las diferentes comunidades aledañas como: Tauri, Paccha, Saguin, Piñancay, Sagüin y Culliun, Pacucansha, Santa Rosa entre otras, las cuales que se encuentran a sus alrededores.

Por otro lado, la comprensión lectora es un tema que llama la atención a nivel mundial y mucho más en la actualidad, cuando los estudiantes por la facilidad de la tecnología existente, tienen la posibilidad de copiar y pegar contenidos, sin tomarse el tiempo de leer el texto completo o una parte de él, por ello se observa como dificultad la comprensión de la lectura. Así, en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes descrita por los autores, Thorne y otros (2013), se evidencia:

Que el 29.8% de estudiantes de segundo de primaria alcanza el nivel esperado para su grado en comprensión de textos, es decir, ser capaz de deducir el tema central de un texto, establecer relaciones causa-efecto e identificar datos explícitos, aunque se observa un progreso a lo largo del tiempo 16% en el 2007, 16.9% en el 2008, 23.1% en el 2009, y 28.7% en el momento de leer textos literarios y no literarios en vista de quizá por la falta de interés por leer o a su vez no existe la motivación. (p.7)

Por otra parte, se aprecia que los estudiantes han perdido la destreza de la lectura previamente adquirida, lo que se conoce como analfabetismo funcional que según Fregoso & Aguilar, (2013) lo define “como un proceso de desarrollo de las capacidades básica de la lectura, escritura y cálculo que permite al individuo la participación plena en el conjunto de actividades de la persona” (p. 57).

En este contexto se considera que el nivel de comprensión lectora es deficiente, por lo tanto, los niños no podrán adquirir un aprendizaje significativo. Cabe mencionar además, que la lectura nos nutre de conocimientos en diferentes ámbitos y en mayor medida si existe la debida comprensión por parte de su lector, porque es fácil leer, lo complicado es deducir y comprender el texto.

Según el estudio realizado por los autores Thorne, y otros, (2013) se indica que:

Para leer un texto narrativo, el lector necesita destrezas lingüísticas para entender las cadenas referenciales, las estructuras sintácticas y los significados de palabras recurrentes en este tipo de textos, los estudiantes requieren destrezas socio cognitivas para atribuir sentimientos y estados mentales que expliquen las acciones de los personajes y también demanda saberes previos sobre el mundo, pues todo texto asume cierto conocimiento sin el cual es imposible comprender lo leído (p. 6).

Por lo tanto, se cree necesario aplicar el comic 2.0 a los estudiantes desde el inicio de sus estudios primarios que se refiere al subnivel inicial, en la preparatoria y continuar en el transcurso de su vida estudiantil; para ello es necesario incentivar a leer como un hábito, lo que les ayudará en su vida cotidiana y profesional.

El Ministerio de Educación Ecuatoriano, como institución educativa nacional, establece en sus lineamientos que los estudiantes deben desarrollar macro competencias en habilidades comunicativas, que van desde la orientación del significado, la lectura, la escritura, el habla y la escucha.

Por lo tanto, Déleg (2017) nos dice que

Un ser humano se involucra e interactúa en su entorno a través de sus habilidades lingüísticas, hablar-escuchar-escuchar, escribir leer-escribir y elementos gestuales. Siendo

componentes que se debe trabajar en su conjunto, dado que al mismo tiempo cuando el niño adquiere el conocimiento del lenguaje escrito, comienza a usarlo, reflejándose en el desarrollo del lenguaje oral. (p. 7).

Así, se consideran que las macro-destrezas son la parte fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, niñas, adolescentes las cuales deben ser desarrolladas a lo largo del proceso educativo, por lo tanto, es importante las herramientas tecnológicas aplicando la innovación y actualización pedagógica de los docentes en las aulas de clases. También para que exista motivación hacia la lectura se debería incentivar a los estudiantes a ser lectores comprensivos, tomando en cuenta que la tecnología e innovación hoy en día facilita este proceso.

En este sentido, existe la necesidad de incorporar elementos novedosos al funcionamiento del sistema educativo; siendo impresionante el resultado de la evolución que han tenido las tecnologías, así como de las propuestas que se van elaborando en el ámbito de la educación y de la enseñanza, como consecuencia de los desarrollos de diversos enfoques de investigación en el ámbito de la pedagogía, la didáctica, la psicología, la comunicación, entre otras disciplinas. Sin embargo, los planteamientos articulados a la innovación corren dos riesgos (Díaz, 2005, p. 9).

El primero, que hace mención a que en la actualidad existe un enorme desconocimiento y uso inadecuado de la tecnología y de las herramientas tecnológicas, por lo que no se da el uso correcto y necesario para enriquecer del conocimiento que brindan las lecturas y comprenderlas.

En segundo lugar, se necesita reconocer que la acelerada innovación en la actualidad se vuelve contra nosotros mismos, por lo tanto se sugiere la aplicación del Comic 2.0 para mejorar la lectura comprensiva como una herramienta didáctica, atractiva y fácil de usar para los estudiantes.

Se debe recordar, que la comprensión de la lectura es el desarrollo del significado mediante la adquisición de las ideas más importantes de textos y la posibilidad de hacer estas conexiones entre estas y otras ideas previamente adquiridas, los textos pueden entenderse literalmente enfocándose en los hechos claramente enunciados, críticamente haciendo juicios informados sobre el valor del texto o razonamiento mediante la lectura y comprensión entre líneas.

A juicio de, Delgadillo (2016) se afirma que:

Se utiliza el Cómic como una estrategia que ayuda a motivar y potenciar los procesos de comprensión de lectura a partir de la construcción de un significado personal del relato que el estudiante obtenía mediante la interacción activa con el texto (p. 28).

Además, la mayoría de los profesores se enfrentan diariamente a una realidad que es el desconocimiento de estrategias metodológicas para desarrollar la lectura comprensiva. Tratar el interés por la lectura comprensiva, es más fácil cuando se comprende mejor su origen. Así, los docentes que tengan conocimiento sobre la aplicación de técnicas, métodos y estrategias para mejorar la comprensión, podrán encaminar de la mejor forma a sus estudiantes, esto les permitirá a que sean reflexivos, creativos, comprensivos y analíticos (Garzón, 2019, p. 19).

1.2 Formulación del problema

¿Cómo contribuye la aplicación del Comic 2.0 como estrategia lúdica al mejoramiento de la lectura comprensiva de los estudiantes de la Unidad Educativa Compud?

1.3 Justificación

En la actualidad la educación es uno de los pilares fundamentales e importantes del ser humano, quien necesita enriquecerse de conocimiento para formar personas capaces de tomar sus propias decisiones ante las diversas situaciones que se presentan a lo largo de su vida, para de esta

manera poder demostrar habilidades, capacidades y conocimientos para la solución de problemas en su vida diaria.

El presente proyecto de investigación pretende ser de utilidad tanto para los docentes como para los estudiantes como lo menciona Garzón (2019) respecto al marco de la enseñanza para la comprensión lectora, el cual “es una visión de la educación que pone la comprensión, ante todo. Esta forma de concebir la educación nos invita a reflexionar sobre nuestro trabajo en el aula y en la institución de una manera diferente” (p. 3).

Además, el presente proyecto de investigación se realizó con la finalidad de identificar los beneficios que tendrá el Comic 2.0 , enfocado en la mejora de la lectura comprensiva para lograr incentivar al estudiante a realizar sus actividades de forma constructiva; por consiguiente los beneficiarios serán los niños de Quinto, Sexto y Séptimo año de Educación General básica de la Unidad Educativa CompuD, quienes presentan un bajo nivel de lectura comprensiva, lo cual afecta directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dificultando el desarrollo de aprendizajes significativos.

Este estudio, también es importante por cuanto se encamina a fortalecer la lectura comprensiva mediante la aplicación del Comic 2.0 considerando que es una herramienta digital, fácil y accesible para el manejo de los estudiantes y docentes, en vista de que hoy en día su aplicación dentro del proceso de aprendizaje tiene poca importancia y manejo. Esto provoca que el desarrollo de la lectura siga de forma tradicional, por desconocimiento o desinterés y escasez de recursos tecnológicos en algunos centros educativos.

Así, la propuesta consiste en aplicar el Comic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la lectura comprensiva, a través de lecturas llamativas con herramientas digitales innovadoras.

Esta investigación, también es relevante porque se puede trabajar con el Cómic 2.0 en el aula desde dos puntos de vista: el alumnado como autor de las narraciones y, por otra parte, como lector de estas.

Desde la perspectiva del autor, es una herramienta perfecta para aprender las características de la competencia narrativa, sobre todo, en educación primaria, para fomentar la creatividad y la imaginación de sus autores. Respecto a la perspectiva como lector, el cómic favorece la capacidad de abstracción y la imaginación, aspectos esenciales para la resolución de problemas de la vida cotidiana. También, logra hábitos de lectura y desarrolla destrezas de comprensión lectora.

Teniendo en cuenta a Jimenes, Bañales & Lobos (2020), quienes describen una serie de beneficios y actividades prácticas que se centran en diversos aspectos de la narración, tales como:

Los comics despiertan lectores desmotivados, inspiran creatividad y son poderosas herramientas para el entrenamiento en lectura de imágenes. En América Latina se explora desde distintas disciplinas y oficios las posibilidades de la narración secuencial. Es importante promover la producción de historietas, novelas gráficas, fanzines y tebeos, así como fomentar su circulación y lectura en diversos ámbitos sociales. El cómic debe acceder a la escuela, a la biblioteca, a las librerías y a los hogares, de manera que personas de todas las edades puedan ejercer plenamente su derecho a la cultura (p. 5).

Bajo esta conceptualización, se puede considerar que el Comic es una herramienta tecnológica fundamental para el desarrollo de la lectura comprensiva, que ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, creando ambientes dinámicos, participativos, reflexivos, donde el estudiante tiene la oportunidad de aplicar toda su capacidad creativa e interpretativa.

Los beneficiarios directos de este trabajo investigativo son los estudiantes de Quinto y Sexto y Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CompuD a quienes se

pretende mejorar la comprensión lectora mediante lecturas creativas y llamativas que promuevan la motivación y generar el hábito hacia la lectura.

Otros beneficiarios directos, serán los docentes quienes conocerán y aplicarán en su proceso de enseñanza una estrategia innovadora.

Los beneficiarios indirectos serán todos estudiantes y docentes de la comunidad educativa por cuanto se socializará los resultados de la presente investigación y la efectividad del Comic como una estrategia para mejorar la lectura comprensiva.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Aplicar el Cómic 2.0 como estrategia lúdica para el mejoramiento de la lectura comprensiva en los estudiantes de la Unidad Educativa “Compud”.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Elaborar el estado del arte sobre el uso del Comic 2.0 como estrategia lúdica en grupos de estudiantes escolares
- Diseñar una propuesta educativa basada en la implementación y diseño del Cómic 2.0 como estrategia lúdica para el mejoramiento de la comprensión lectora.
- Adaptar un instrumento que permita la identificación de los niveles de comprensión lectora en textos literarios y no literarios.
- Aplicar el instrumento de recogida de información a los estudiantes del subnivel de educación media.

➤ Analizar la información recopilada sobre los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel de educación media, luego de la implantación del Comic 2.0 como una estrategia para mejorar la comprensión lectora.

CAPÍTULO II

2 ESTADO DEL ARTE O MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Los Cómics, son historietas que tienen gran importancia y utilidad dentro de la educación para la adquisición de conocimientos. Como se puede observar en la Figura 1, en esta narración, los personajes de cada viñeta interactúan con el lector ya que el entorno requiere su imaginación para contar y comprender la historia, cuento o lectura.

Así, cada lector amplía e interpreta las historietas a su manera, sin perder el denominador común de las historietas. En este sentido, las estrategias basadas en historietas pueden ser una opción de aprendizaje efectiva para los estudiantes.

Figura 1 Imagen del Comic en la Antigüedad.



Fuente: Gómez Vivas (2019)

En este punto, fue necesario revisar los repositorios de universidades nacionales e internacionales para encontrar trabajos académicos relacionados con el presente tema de investigación, así se encontraron los siguientes:

En la Universidad de Cartagena, Cardozo & Carrascal (2021) abordan el tema “El uso del cómic virtual como propuesta didáctica para mejoramiento del nivel de escritura de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Colomboy en Sahagún Córdoba.”. En el cual se plantea como objetivo general “Proponer una estrategia didáctica con el cómic interactivo para mejorar el nivel de escritura en los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Colomboy a través de la herramienta Canva” (p. 19). Los autores concluyen que “El nivel de desarrollo del aprendizaje de la escritura presentan deficiencias marcadas que le impiden obtener una formación integral” (p. 119).

Revisando el repositorio de la Universidad Internacional de la Rioja, se encontró otras investigaciones relacionadas con la aplicación del Comic, como la de Griño (2015), quien plantea el proyecto denominado:

“Realiza una propuesta de animación a la lectura a través del comic”; donde se plantea como objetivo general el “Fomentar el hábito lector a través del cómic” (p. 3). Además, la autora concluye que: “tanto el aprendizaje de la lectura como de la escritura son dos experiencias que influye en la vida de los niños” (p. 36).

En este mismo sentido, se encontró la tesis de Tamayo (2021), titulada: “Modelo pedagógico a través del comic para mejorar la comprensión lectora, basada en la teoría multimodal de Kress y Leeuwen en estudiantes de educación básica fiscal de la ciudad de Guayaquil-Ecuador”, correspondiente al Doctorado en Educación de la Universidad Cesar Vallejo, Facultad de Educación, donde uno de los objetivos fue “Determinar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de educación básica e identificar los postulados de la teoría multimodal de Kress y Leeuwen para fundamentar un modelo pedagógico basado en la estrategia del comic para mejorar la comprensión lectora” (p. 2).

Así, la autora considera que “El comic cumple con las características de la teoría multimodal, pues se trata de imágenes llamativas, con poco escrito que hacen más atractiva o motivadora la lectura y desde luego su comprensión” (p. 7).

También se encontró, un trabajo investigación previo a la obtención del Título de Máster en Ciencias de la Educación, Mención Innovación y Liderazgo educativo, de la Universidad Tecnológica de Indoamérica, realizado por Tenezaca (2019) titulado: “Manual de estrategias basadas en el cómic, para motivar la lectura, en el área de lengua y literatura para niños del quinto año de educación general básica de la unidad educativa “Velasco Ibarra””, en cuyo trabajo se concluye que “El estudio diagnóstico realizado demostró que los estudiantes presentan dificultades en la motivación por la lectura, manifestando carencia de hábitos de lectura” (p. 89).

Tomando como antecedente esta última investigación, se puede mencionar que, en el Ecuador no existe un acercamiento profundo al mundo de los comics, por lo tanto, no constan aportes en este campo, realizados mayormente en instituciones u organizaciones educativas. En este sentido, sería escaso el apoyo por parte de las autoridades para motivar el hábito de lectura tanto de libros como del cómic, ante lo cual, sería mucho mejor el implementar nuevas metodologías de estudio que ayuden al estudiante en su proceso educativo.

Actualmente el cómic es considerado como una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar la alfabetización visual y mejorar las habilidades relacionadas con la lengua y literatura, esto se debe a que el cómic es un texto multimodal por excelencia, que integra el código escrito, visual y entrega versatilidad al poder emplearlo en cualquier nivel escolar e interdisciplinariamente (Jimenez, Bañales, & Lobos, 2020).

2.1.1 Historia del comic

La palabra comic significa arte, procede del latín *ars*, que es el equivalente al término griego *techné* cuya traducción literal es técnica o artesanía, por tanto, en el origen de su concepción, se aplicaría a toda la producción humana que requiere de cierta maña, talento y destreza (Ballester, 2018, p. 34).

Con el tiempo, el arte empezó a utilizarse para designar las disciplinas relacionadas con las creaciones estéticas y emotivas, mientras que la artesanía englobaría las materias que tienen que ver con la producción de artículos de uso.

2.1.2 El Cómic en el Ecuador.

La primera aparición de cómic en el Ecuador fue en el año de 1985 por el Doctor Francisco Martínez Aguirre el cual después de haber estudiado medicina en Estados Unidos, regresa a Guayaquil y publica la primera revista satírica llamada “El Perico” que bajo su lema cada pájaro teje su propia pluma y enriquece se convertiría en la tribuna desde la cual aparecería las primeras caricaturas cómico-sátiras. Esta fue conformada por 15 ejemplares, distribuida por los diarios a nivel nacional, a partir de eso empieza el cómic como sátira política y social contra los gobiernos.

Después toma protagonismo otra revista llamada el “átomo” en el año de 1890, la cual es de carácter educativo tomando como principal lector al público infantil.

En el año de 1909 aparece el cómic y toma una postura de protesta y opinión en la cual se destacan diversos autores, con la creación de varias revistas reconocidas y novedades, la ilustración ecuatoriana sigue apareciendo como la revolución en la industria de los diseñadores ya que estas fueron dibujadas con tinta china.

Siguiendo esta línea de tiempo, es en el año de 1918 donde aparece el cómic que trasciende a través del tiempo en la ciudad de Guayaquil. El cómic llamado “Juan Pueblo” por su creador Virgilio Jácome Salinas publicado en las páginas del diario el telégrafo, en el cual se retrata la historia de un joven optimista seguro de sí mismo, capaz de cambiar el pensamiento de injusticia de su ciudad denominada la Perla del Pacífico. Tan grande fue el personaje que hasta la actualidad sigue siendo icono de los guayaquileños (Acosta & Moncayo, 2020).

2.1.3 Comic

Existen algunas acepciones de lo que es el *comic*, por ejemplo, para Ballester (2018), “En la actualidad, el Cómic es un género artístico muy apreciado por el público joven y por los adultos. Así, estudios han señalado al cómic como un interesantísimo medio de unión entre la imagen y la palabra” (p. 245).

Por otro lado, con las palabras de Gómez (2015), el cómic es un elemento fundamental, ya que es el recurso mediante el cual se desarrollará la estrategia pedagógica. Por lo tanto, se estudiará su desarrollo, sus principales exponentes, sus elementos, características, lenguaje y utilidad didáctica en el aula, especialmente relacionado con el desarrollo de la habilidad de comprensión de lectura en lengua extranjera: inglés (p. 32).

Ayala (2016), por su parte menciona que:

La técnica de creación del cómic es bastante compleja, tanto como cualquier otra técnica de creación artística. Es muy importante considerar la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños para exponerles las opciones de lo que pueden hacer con la historieta (p. 147).

En este sentido, resulta importante incentivar al estudiante para que sea creativo, reflexivo y de esta manera esté en la capacidad de crear *comics* e interpretar los textos realizados

También Ayala (2016) indica que:

La creación de historietas enseña al iniciado maneras de comunicar artísticamente su mundo interior, sus ideas y emociones con una combinación de imágenes y palabras. La práctica creativa de contar historias se basa en la necesidad de expresión del creador y en el goce creativo que experimenta con esta actividad. Los comics se popularizaron en el siglo XX y en el entorno digital que también tiene su espacio gracias a aplicaciones específicas adaptadas a este tipo de contenido, entre las cuales se pueden distinguir varios tipos como:

- Aplicaciones generales para la lectura del comic, en las que puede haber contenidos infantiles.
- Aplicaciones específicas de contenido infantil
- Comic app
- Comic marker: aplicaciones para la creación del comic, son similares a las *storytelling* en el caso de los libros
- Juegos basados en comics (p. 156).

Actualmente, surge el término *Comic 2.0*, denominado así porque tiene la facilidad de que los estudiantes puedan crear imágenes de acuerdo con su creatividad e imaginación utilizando diferentes herramientas de autor que se encuentran en la web 2.0, esto permite compartir información, crear y no solo receptor información que existe en la web, es decir, empezar a interactuar haciendo uso de la tecnología de la información y comunicación.

Para esto, existen una variedad de herramientas digitales como la plataforma Pixton, la cual da la posibilidad de crear imágenes sencillas y atractivas para el lector, permitiendo así que todos

los estudiantes puedan intercambiar sus creaciones. Por otro lado, se puede tener a los lectores más críticos, las cuales podrán exigir las formalidades de un lector serio.

2.1.4 Características del cómic.

El cómic posee varios elementos que lo hacen auténtico, con el fin de brindar una mayor comprensión de manera ordenada y secuencial entre los componentes se encuentran:

- Elementos de imagen
- Elementos de texto que son los que forman la estructura interna.

Estos se deben entender para facilitar la lectura, y encontrar el nexo entre el autor y el receptor (Frutos, 2019).

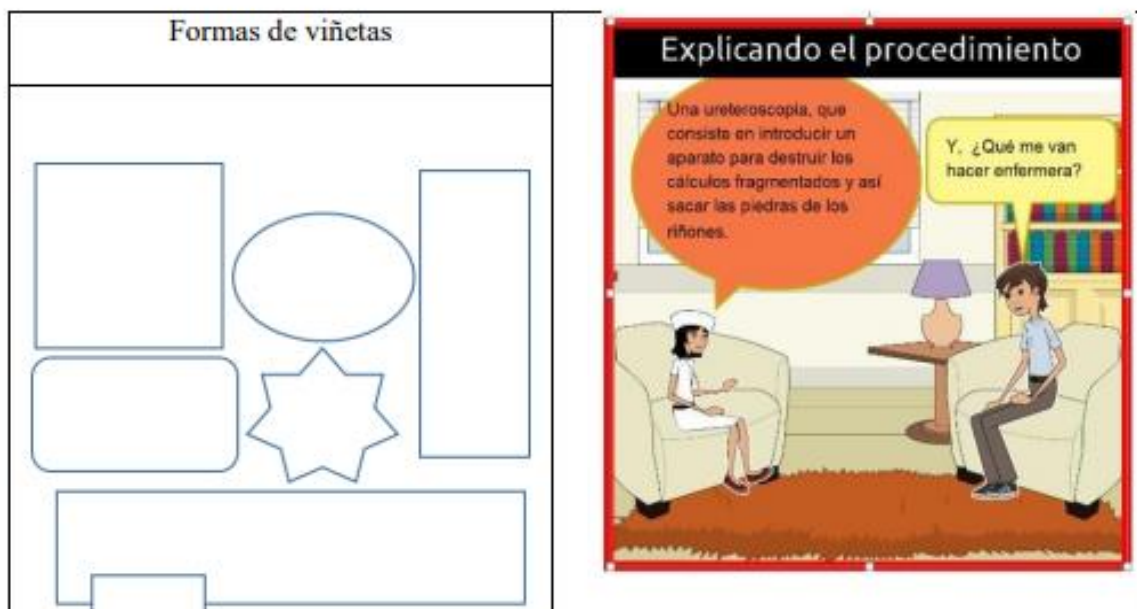
Así como lo menciona Frutos (2019):

La estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas, o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética. Se fundamenta a partir de un lexigrama, cuya escritura fonética está formada por un sistema convencional de signos típicos. Las viñetas son el espacio virtual de la diéresis y momentos de la acción. Construyen la unidad mínima de significación en el montaje del cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada. Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga (p. 59).

Por lo tanto, se debe tener en cuenta el espacio rectangular o viñeta como se observa en la Figura 2 como un momento en el que se lleva a cabo una acción, se necesita utilizar signos especiales que logren representar de mejor forma el estado de ánimo del personaje. Otro punto fundamental que se debería examinar es el color; debido a que, si bien un cómic puede estar llevado a cabo enteramente en tintes negros o monocromáticos, los que poseen una paleta de color más

amplia además juegan un papel en la interpretación del diálogo o acción. Además, es importante mencionar que el orden de lectura del Cómic es un factor relevante dentro de éste, ya que permite seguir la secuencia de la historia contada, así como lo menciona el autor (Escobar, 2011).

Figura 2 Formas de la Viñeta



Fuente: Gómez Vivas (2019).

Teniendo en cuenta la norma del orden de lectura, como un proceso de izquierda a derecha; de arriba hacia abajo, de esta manera es posible estructurar el orden de las viñetas de la composición de cada página (Acosta & Moncayo, 2020). Es decir, la lectura de un cómic se debe realizar siguiendo el orden de la lectura tradicional, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, de esta forma el lector puede centrar su atención en observar mejor los detalles de cada viñeta recalcando que leer en este sentido es algo natural y podría decirse automático.

Por otro lado, existe la tendencia relacionar a los comics con las historietas, sin embargo, la diferencia radica principalmente en que el cómic no es secuencial, es decir no es necesaria una secuencia cronológica. En cambio, las historietas son cortas, precisas y es

necesaria una secuencia cronológica. Igualmente, contiene pocas imágenes con un fin humorístico, ejemplos de esto son: Garfield, Mafalda o Charlie Brown, por mencionar algunas.

2.1.5 Comic en el area didáctica.

Entendiendo al Comic como una estructura conformada por una serie creciente de pictogramas, los que pueden contener escritura fonética (puede ser utilizado con fines didácticos). Además, por su simpleza, el comic es un proceso abstracto que requiere análisis por parte del leyente y da acceso al discurso narrativo, siendo posible adaptarlo al aula, usando un método activo para desarrollar la comprensión y producción, mezclando diversas destrezas y competencias. Además, propicia un aprendizaje más divertido, al incluir la gracia y recordarnos nuestro niño interno; por otro lado, facilita el camino a una lectura crítica. No debemos de olvidar que los gráficos ayudan al análisis y propicia la memoria (Marin Andrade, 2021).

Además, algunos especialistas destacan el beneficio de la historieta para alcanzar el aprendizaje significativo lingüístico, dado los diversos procedimientos de edificación y deconstrucción que abarca, y la motivación que estimula a los estudiantes (Marin Andrade, 2021).

En este mismo sentido, los cómics incentivan el conocimiento; no sólo se puede aprender sobre historia, ciencia, etc.; se puede utilizar para aprender sobre otras culturas, otros idiomas y lo más importante, entrenar la imaginación. Los cómics transportan a diversos lugares, no obstante, a pesar de tener una dinámica social, hoy en día, desde el aspecto educativo, el cómic es un recurso descuidado por los maestros. Sin embargo, el leer comics no se contrapone a la lectura de textos (Marin Andrade, 2021)

2.1.6 Integración del cómic en la Enseñanza

La lectura de imágenes y en este caso las imágenes secuenciadas en la dinámica que genera el comic y la producción de guiones y viñetas ofrecen un recurso motivador para interesarse por

las diversas materias de cualquier plan formativo, al mismo tiempo introduce a los no iniciados y refuerza a los que no conocen el mundo gráfico visual de la historieta (Guzman Lopez, p. 128, 2011).

La creación de comics dentro de las aulas como recurso lúdico favorecerá al trabajo de los docentes dentro del aula, mejorando la comprensión lectora, ya que a través de los comics se motivará a los estudiantes para el logro de un aprendizaje significativo.

2.1.7 Tipos de cómics

Tenesaca Elvia (2019) argumenta que, los cómics se dividen en los siguientes tipos:

- a) **Comic de Aventura.** - Son géneros de acción.
- b) **Comic Bélico.** - Presenta temas de guerras, como por ejemplo la segunda guerra mundial se personificaron en cómics
- c) **Cómic Humorístico.** - Son narraciones de comedias que tiene como objetivo recrear al lector.
- d) **Cómic Costumbrista.** - Tradicionalmente se ha mezclado con el género divertido, así lo encontramos en la prensa como Mafalda, Condorito, etc.
- e) **Cómic Deportivo.** - Acontecimientos deportivos notables como los mundiales de fútbol que despierta gran interés a nivel mundial.
- f) **Cómic Educativo.** – Establece una eficaz estrategia didáctica en la enseñanza de un tema específico, se debe utilizar en las aulas para lograr aprendizajes duraderos en los estudiantes, se puede abordar temas de diferentes áreas como: ciencias naturales, historia, lengua y literatura, matemática.
- g) **Cómic de Ciencia ficción.** - Son muy interesantes y son de carácter imaginativo, que menciona a súper héroes con poderes sorprendentes. (Tenezaca , 2019, p. 68)

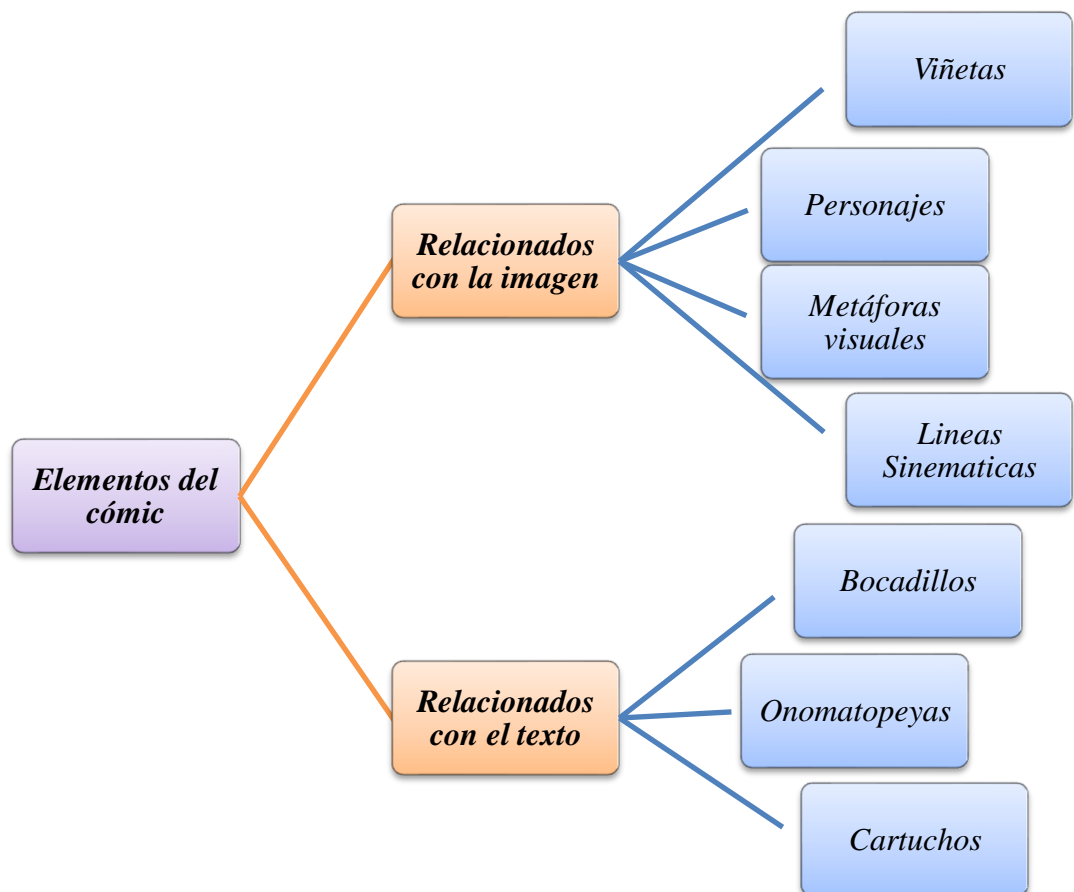
2.1.8 Elementos del Cómic

Antes de crear un cómic es preciso contar con un cierto conocimiento básico que permita entender su estructura, especialmente de los principales elementos que componen una historieta, así como de los elementos que forman parte de su lenguaje visual.

Así, en todo cómic se distinguen los siguientes elementos: viñeta, tira o plana, cartela, globo o bocadillo, texto y onomatopeya.

De la misma manera Tenezaca (2019) expone los siguientes elementos indispensables que deben poseer los Cómics como se puede observar en la Figura 3:

Figura 3 Elementos del Cómic



Elaborado por: Ana Pilco en base a (Tenezaca , 2019)

2.1.9 Ventajas de los Comics

Según la opinión de Sánchez (2011), se afirma que en el terreno de la educación, el Storyboard ofrece diversas ventajas para la comprensión de la narrativa audiovisual tanto de su forma como de su contenido. Las cuales son:

- Simboliza un puente entre lo escrito en el guión y lo audiovisual, el plano.
- Facilita la captación del lenguaje audiovisual, video + sonido.
- Evita cometer posibles errores no previstos en el guion ya sea en el texto o en la elección de los planos de cámara.
- Es un recurso útil para la medición previa del tiempo que durará la producción.
- No requiere mayor inversión, ahorra tiempo y dinero a la producción real.
- Es una actividad que puede realizarse de forma individual o en grupo.
- Permite el desarrollo de la creatividad.

2.2 Herramientas para elaborar los Comics

Existen diversas y variadas herramientas digitales para elaborar los comics, entre las principales se puede mencionar a las siguientes:

2.2.1 Pixton

Toro (2021) indica que:

Pixton es una herramienta virtual para la creación de historietas electrónicas que presenta la ventaja de que sus comandos se encuentran disponibles en varios idiomas, y no únicamente en inglés. Igualmente, la página cuenta con videos informativos sobre cómo crear historietas en Internet y cómo resolver determinados problemas o despejar dudas, así como foros de discusión en los que los usuarios pueden intercambiar información o proporcionar juicios valorativos acerca de las creaciones de otros historietistas (p. 65).

Características de Pixtón

- Crear personajes y avatares con múltiples diseños.
- Añadir las expresiones y posturas
- Personalizar los escenarios
- Añadir objetos.
- Acercar o alejar los elementos que conforman cada escena.
- Insertar y editar bocadillos y cuadros de dialogo.
- Compartir en internet los Comics.

2.2.2 Storyboard

El Storyboard es una herramienta útil no sólo desde el punto de vista técnico identificación de planos y narraciones, sino también desde el enfoque del guion, pues el niño detecta más claramente el diseño de los personajes - ¿quién hace y qué hace? - y la transmisión de contenidos, ¿qué es lo que estoy tratando de difundir? - lo cual se verá reflejado en su documento audiovisual final (Sánchez, 2011).

2.2.2.1 Características básicas de estructura del Storyboard

El storyboard está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción, sus características básicas son:

- Normalmente, estas imágenes corresponden a planos o tomas específicas de cada escena, determinados por el realizador del storyboard con base en emplazamientos o posiciones de cámara específicas. Esto significa que el dibujante debe poseer un conocimiento básico del lenguaje visual de cine y televisión, en lo referente a planos, emplazamientos y movimientos de cámara.
- Existen infinidad de variantes en la ordenación de las viñetas. Algunos storyboards se leen de arriba hacia abajo; otros presentan una lectura de izquierda a derecha, lo recomendable es

diseñarlo tomando en cuenta que la cultura occidental nos ha acostumbrado a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

- Debajo de cada viñeta se escribe brevemente la siguiente información del *comic* realizado.

2.3 Comprensión Lectora

2.3.1 La Lectura y la Comprensión Lectora

Los procesos de aprendizaje de la lectura llevan como desafío el desarrollo de un sin número de capacidades y ejecución de procesos, que a medida que van avanzando se fortalecen los conocimientos y estrategias adquiridas, las cuales facilitan la correcta integración, traduciéndose en una buena y excelente comprensión lectora

Hoyos & Gallego (2017) mencionan que:

Puede definirse la comprensión lectora como un proceso complejo que supone la interpretación de un conjunto de palabras con relación a un contexto significativo, así como la percepción del impacto de su fuerza sensorial, emocional e intelectual. Por lo tanto, se hace necesario vincular la palabra a la experiencia del lector, dado que tal proceso está precedido de la compenetración del lector con un texto dentro de un contexto determinado (p. 3).

Así, la comprensión lectora consiste en penetrar en la lógica que articula las ideas en el texto, y extraer el significado global que da sentido a los elementos textuales” (Escobar, 2011, p. 34).

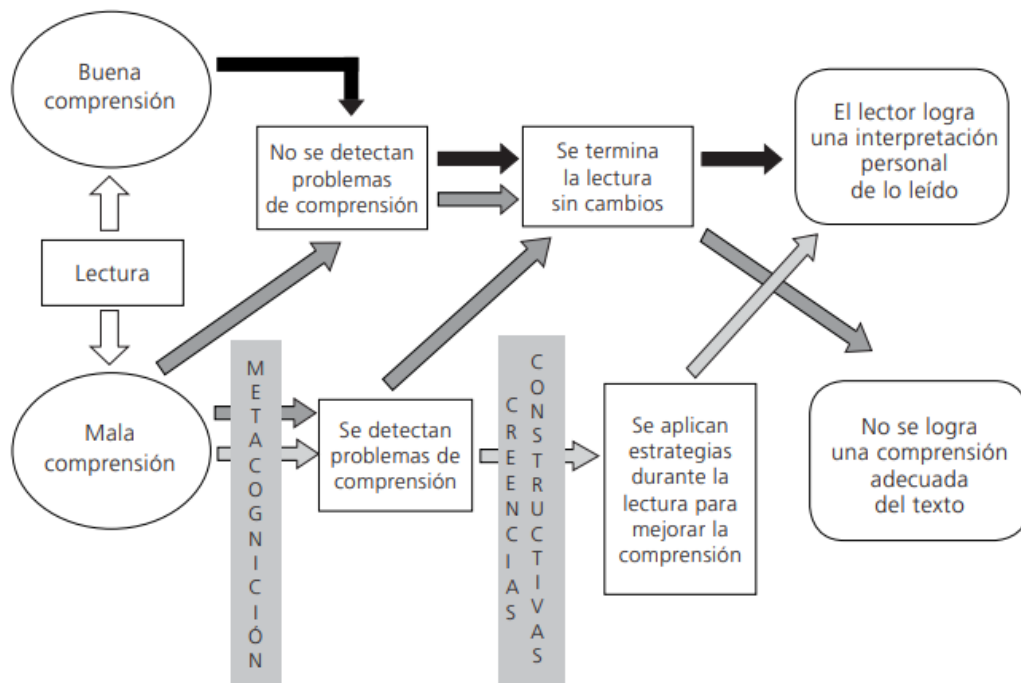
Por lo tanto, una de las preocupaciones de los docentes en el area de lengua y literatura, es el querer estimular y orientar a los estudiantes de forma eficiente, la lectura y comprensión de textos; sin embargo, en la actualidad existe un descuido y falta de interes.

La comprension lectora se ha definido de numerosas maneras de acuerdo con la orientacion metodológica de diferentes autores que han desarrollado investigaciones en este ámbito desde un

enfoque cognitivo “la comprensión lectora se ha considerado como un producto resultante de la interacción entre el lector y el texto” (p. 50).

En este contexto, Murillo (2021) entiende que: “La comprensión lectora como una habilidad de abstracción que posee cada persona; sin embargo, su aplicación supone un impacto dependiente del entrenamiento que se ha dado a esta facultad con el tiempo” (p. 25). El autor defiende además la existencia de otra categoría que trasciende de la comprensión lectora, conocida como la competencia lectora, que se destaca por su relación con la inteligencia emocional y ejecutiva, lo que la hace un tanto distante del entorno del ser humano más que a sí mismo, por lo tanto, se presenta un modelo de comprensión lectora que se observa en la Figura 4.

Figura 4 Modelo de comprensión lectora



Fuente: Madero & Gomez (2013)

Cuando se trata de comunicación, la comprensión lectora es la capacidad de comprender lo que se lee, tanto en términos del significado de las palabras que componen el texto, como en la

comprensión general del texto mismo. Es el proceso de generar significado y asociarlo con un concepto que ya tiene significado para el lector. De esta manera, el lector “interactúa” con el texto.

La comprensión lectora es muy compleja y multifacética. Las estrategias de comprensión de lectura deben ser enseñadas con el tiempo por padres y maestros que tengan conocimientos y experiencia en su uso (Isabel & Tamayo Mero, 2021). En este sentido, parece que una vez que los niños aprenden a leer en la escuela primaria, pueden procesar cualquier texto que encuentren en el futuro. Esto no es verdad, ya que las estrategias de comprensión de lectura deben mejorarse, practicarse y fortalecerse continuamente a lo largo de la vida. Incluso, en la escuela intermedia y secundaria, los padres y maestros deben continuar ayudando a sus hijos a desarrollar estrategias de comprensión de lectura.

La lectura es un concepto más amplio y fundamental, así, la comprensión lectora tiene diferentes conceptos ya que se refiere a la capacidad que tiene el ser humano para captar y entender lo que la lectura está narrando o describiendo; de esta manera el lector o lectora indica su capacidad de análisis y entendimiento.

En esta misma línea, Salas (2012) señala que el concepto de comprensión lectora retomada por muchos países es un concepto mucho más amplio que la noción tradicional de la capacidad de leer y escribir alfabetización, en este sentido, la formación lectora de los individuos es necesaria para la efectiva participación en la sociedad moderna y requiere de la habilidad para decodificar el texto, interpretar el significado de las palabras y estructuras gramaticales, así como, construir el significado. (p. 31)

Así, el desarrollo del significado a través de la adquisición de las ideas más importantes de un texto y la posibilidad de establecer conexiones entre estas y otras ideas previamente

adquiridas se conoce como comprensión lectora; de esta manera, el lector “interactúa” con el texto.

2.3.2 El docente y su responsabilidad de fomentar la comprensión lectora en los estudiantes

Recientes investigaciones sobre la comprensión lectora demuestran un bajo nivel de comprensión lectora, motivo por el cual los docentes deberán guiar esta práctica a través del diseño de estrategias de enseñanza; los resultados de estos estudios también instan a capacitar a los docentes para lograr este objetivo, pues en ocasiones desconocen la manera de lograrlo.

Para esto, Pamplona, Cuesta, & Cano (2019) mencionan que:

Es necesario diseñar estrategias capacitantes sobre la comprensión lectora para los docentes; para lograr el asesoramiento y la incentivación a la lectura de los universitarios, ya que, a diferencia de los profesores de secundaria y primaria, con una formación pedagógica que les permite adquirir estrategias de enseñanza adecuadas, los profesores de los niveles medio superior y superior, generalmente no tiene las bases didácticas que fortalezcan su ejercicio docente, pues en su mayoría son especialistas en un área de conocimiento y habitualmente desarrollan su labor sobre la base de su experiencia (p. 53).

2.3.3 Beneficios de la lectura comprensiva

En la actualidad, el leer un texto y tratar de comprenderlo de una forma correcta se le ve algo difícil, en vista de que los seres humanos están más conectados a la tecnología y a las redes sociales. Algo que, si lo hicieran de una forma correcta, aprovecharían mejor el tiempo, serían más productivos y por lo tanto tendrían un conocimiento general más amplio de acuerdo con lo leído y entendido; al estar viviendo en la era de la información, donde es necesario consumir mucha información.

La aplicación de la lectura comprensiva permite trabajar con el niño desde el fondo de su imaginación, repercutiendo evolutivamente en su capacidad creativa, haciéndole ver que puede descubrir nuevos mundos a través de sus pensamientos, siendo más consciente de sus emociones y teniendo mayor empatía con sus demás compañeros y familiares (Martin, 2021, p.15).

Además, la lectura comprensiva es una de las competencias básicas que todos los alumnos deben aprender a desarrollar; la comprensión lectora es la base para los estudiantes puedan entender de forma clara y precisa todas las materias de forma directa.

Por otro lado, el diccionario de la Real Academia Española RAE define la palabra lectura como “La interpretación del sentido de un texto”. Leer un texto no implica que se esté entendiendo su contenido, un motivo puede ser que no se sepa el significado de algunas palabras o que no interprete lo que el autor quiere expresar, pero otro motivo puede ser que no se esté concentrado, es decir, se puede leer y pensar en otra cosa a la vez, este problema se debe corregir desde las edades escolares fomentando las estrategias de comprensión lectora.

2.3.4 Niveles de comprensión lectora

(Delgadillo , 2016) existen diferentes niveles de comprensión lectora, los cuales son los siguientes:

a) Comprensión literaria. En este nivel de comprensión, los lectores pueden reconocer y recordar información clara y escenas que aparecen en la lectura. Esto le permite encontrar la idea principal, la secuencia de operaciones, los caracteres principales y secundarios e identificar párrafos en el texto. (Deleg, 2017)

b) Comprensión inferencial. Los lectores reconstruyen el significado del texto vinculando el significado del texto con su experiencia personal y conocimientos previos, a modo de plantear hipótesis y sacar conclusiones o hacer preguntas para explorar el nivel de comprensión inferencial.

c) Comprensión crítica. En este nivel, la lectura es evaluativa, porque además de afrontar el significado del texto a través de la experiencia y la información previa, los lectores también pueden emitir juicios y opiniones sobre las sugerencias del autor.

d) Comprensión apreciativa. Se refiere al impacto emocional del contenido del texto en los lectores. En este nivel, se reconoce el uso de personajes, eventos, estética o el lenguaje del autor. Este nivel es un nivel típico para lectores expertos o profesionales.

e) Comprensión creativa. El nuevo texto se hace leyendo. Estas creaciones son el resultado de una profunda comprensión y reflexión sobre el texto. Ejemplos de comprensión creativa: “Elaborar biografías de personajes, modificar el final, escribir la continuación de la historia, convertir un cuento en una obra de teatro.” (Martin, 2021, p. 20)

CAPÍTULO III

3 DISEÑO METODOLOGICO

3.1 Enfoque de la investigación

Mixto: El enfoque de esta investigación fue mixto, en vista de que se realizó la recolección y análisis de datos tanto cualitativos como cuantitativos.

Además, porque una investigación dentro de este enfoque involucra una multiplicidad de perspectivas, premisas teóricas, tradiciones metodológicas, técnicas de recolección, análisis de datos, entendimientos y valores que constituyen los elementos de los modelos mentales que en el mismo espacio de búsqueda nutren y generan una mayor comprensión del fenómeno estudiado. (Passailaigue & Amechazurra, 2012)

3.2 Tipo de investigación

Investigación de campo: Es conocida como investigación directa porque se efectuó en el lugar y tiempo en que ocurrieron los fenómenos del objeto de estudio, en este caso, se realizó en la Unidad Educativa “Compud” de la parroquia Compud, cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, tomando como fuente los archivos entregados por los docentes y directivos de la institución.

Investigación Bibliográfica: Se realizó mediante el análisis bibliográfico, se describieron los principales conceptos y metodologías encontradas en fuentes documentales válidas. Se emplearon fuentes de investigación como: libros, revistas, artículos científicos, trabajos de investigación, y tesis de posgrado.

3.3 Alcance de la investigación

Correlacional: El estudio fue correlacional debido al hecho que se estudió la relación entre el Comic 2.0 (variable independiente) y el mejoramiento de la lectura comprensiva (variable dependiente) para comprobar mejoras estadísticamente significativas en la comprensión lectora de un grupo de estudiantes en una determinada institución educativa.

3.4 Diseño de la investigación

Pre-experimental: estos diseños se caracterizan por un bajo nivel de control y por lo tanto baja validez interna y externa. “El inconveniente es que el investigador no puede garantizar que los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento”. (Nieto, 2012).

El tipo de diseño pre-experimental aplicado fue el Diseño de dos grupos con postest (Nieto, 2012), por el cual se puso a prueba una hipótesis de investigación, donde por razones logísticas y éticas no se pudo asignar las unidades de investigación aleatoriamente a los grupos.

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población

La población como sujeto de estudio correspondió a los estudiantes de la Unidad Educativa “Compud” de la parroquia Compud del cantón Chunchi, provincia de Chimborazo; institución que cuenta con 225 estudiantes desde educación inicial, básica elemental, básica media, básica superior y bachillerato.

3.5.2 Muestra

El tipo de muestreo aplicado en esta

fue no probabilístico de oportunidad por la facilidad que tuvo la investigadora de trabajar con ese determinado grupo de estudiantes en la Unidad Educativa “Compud”. En este tipo de muestreo, todas las unidades que componen la población no tienen la misma posibilidad de ser seleccionadas, también es conocido como muestreo por conveniencia, ya que este muestreo no es aleatorio, por lo que se desconoce la probabilidad de selección de cada unidad o elemento de la población (Lopez, 2004, p 74).

Por lo tanto, se trabajó en grupo de 37 estudiantes del subnivel de básica media. Adicionalmente, se dividió el número de estudiantes y se trabajó con dos grupos, uno experimental que consta de 18 estudiantes y otro de control quien conta de 19 estudiantes, como se observa en las Tablas 1 y 2 respectivamente.

Tabla 1 Grupo 1 Control

Estudiantes	Número Total	Mujeres	Hombres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Hombres
Quinto	7	4	3	53%	47%
Sexto	5	2	3	40%	60%
Séptimo	6	4	2	58%	42%
Total	18	10	8	51%	49%

Fuente: Registro de secretaria de la unidad educativa Compud

Elaborado por: Ana Pilco

Tabla 2 Grupo 2: Experimental

Estudiantes	Número Total	Mujeres	Hombres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Hombres
Quinto	8	4	4	53%	47%
Sexto	5	2	3	40%	60%
Séptimo	6	3	3	58%	42%
Total	19	9	10	51%	49%

Fuente: Registro de secretaria de la unidad educativa Compud

Elaborado por: Ana Pilco.

3.6 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

La recopilación de datos se refiere a un método sistemático de recopilar y medir información de varias fuentes para obtener datos completos y precisos. Esto permite responder a las diferentes preguntas relevantes, evaluar resultados, obteniendo información verídica que permita desarrollar el proyecto de investigación.

(Ayala borrar, 2017), señala que una técnica en investigación es el conjunto de requisitos y formalidades que se deben observar y aplicar para elaborar adecuadamente un instrumento de investigación; bajo estos argumentos para la recopilación de la información relacionada con el objeto de estudio se aplicó la encuesta, que “es una forma de obtener información significativa de personas acerca de un problema propuesto, para luego aplicar un análisis de tipo cuantitativo, alcanzar conclusiones que sean coherentes con los datos recogidos.

3.6.1 Técnica

La técnica utilizada fue la encuesta y como instrumento un cuestionario, el cual se tomó como referencia del trabajo de investigación Retroalimentación formativa y comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres” Ayacucho, realizada por Arotoma (2020), dicho instrumento consta de 10 lecturas, 27 ítems de alternativa múltiple que contiene diferentes categorías de la comprensión lectora como:

- Narrativo,
- Expositivo,
- Poético,
- Interpretación de gráfico

Se aplicó el cuestionario de forma digital a través del formulario de Google forms, el cual contenía las lecturas para evaluar el nivel de comprensión lectora de acuerdo con los instrumentos

mencionados (Anexo 3 y 4). Se realizó 2 tipos de cuestionarios el de lectura tradicional y el de la lectura a través de la creación de los Comics.

3.7 Técnicas de procesamiento para el análisis de resultados

El procesamiento de los datos se realizó a partir de Google forms, no obstante, este proceso constó de algunos pasos necesarios como fue la organización y tabulación de datos. Para el procesamiento se empleó herramientas informáticas como MS Excel que se utilizó para la edición de los gráficos y el software IBM SPSS para la depuración, organización y extracción de resultados. Además, para el análisis y discusión de resultados se utilizó técnicas lógicas como la inducción, la deducción, la síntesis y el análisis.

3.8 Hipótesis

3.8.1 Hipótesis General

Hi: La aplicación del Cómic 2.0 como estrategia lúdica mejora la lectura comprensiva de los estudiantes del subnivel de educación media de la Unidad Educativa “Compud” durante el año lectivo 2020-2021.

Ho: La aplicación del Cómic 2.0 como estrategia lúdica no mejora la lectura comprensiva de los estudiantes del subnivel de educación media de la Unidad Educativa “Compud” durante el año lectivo 2020-2021

Hipótesis estadística H1: Existen diferencias estadísticamente significativas (n.s. ,05) en el nivel de *lectura comprensiva* alcanzado sobre el contenido evaluado, por parte de los estudiantes pertenecientes al grupo de control y al grupo experimental.

Hipótesis estadísticas derivadas:

H2: Existen diferencias estadísticamente significativas (n.s. ,05) en el nivel de lectura comprensiva alcanzado sobre la *narrativa* del contenido evaluado, por parte de los estudiantes pertenecientes al grupo de control y al grupo experimental.

H3: Existen diferencias estadísticamente significativas (n.s. ,05) en el nivel de lectura comprensiva alcanzado sobre lo *expositivo* del contenido evaluado, por parte de los estudiantes pertenecientes al grupo de control y al grupo experimental.

H4: Existen diferencias estadísticamente significativas (n.s. ,05) en el nivel de lectura comprensiva alcanzado sobre lo *poético* del contenido evaluado, por parte de los estudiantes pertenecientes al grupo de control y al grupo experimental.

H5: Existen diferencias estadísticamente significativas (n.s. ,05) en el nivel de lectura comprensiva alcanzado sobre la *interpretación de gráfico* del contenido evaluado, por parte de los estudiantes pertenecientes al grupo de control y al grupo experimental.

3.8.2. Operacionalización de la Hipótesis

Hipótesis General: La aplicación del Cómic 2.0 como estrategia lúdica mejora la lectura comprensiva de los estudiantes del subnivel de educación media de la Unidad Educativa “Compud” durante el año lectivo 2020-2021.

La operacionalización de las variables de la hipótesis anteriormente planteada se detalla en las Tablas 3 y 4 respectivamente.

Tabla 3 Hipótesis General

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas
Aplicación del Comic 2.0 como estrategia lúdica	“En la actualidad, el Cómic es un género artístico muy apreciado por el público joven y por los adultos. Así, estudios han señalado al cómic como un interesantísimo medio de unión entre la imagen y la palabra” (Ballester, 2018, p. 245).	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso educativo y tecnológico • Dimensiones para la elaboración del cómic • Interacción con los estudiantes • Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • Teóricos • Relación docente-estudiante • Participación • Imaginación • Creatividad • Construcción • Elaboración de los comics a partir de la utilización de las herramientas tecnológicas. • Participación e interacción mediante la página de Facebook • Elaboración de un blog • . Claridad y coherencia de la historia creada Secuencia temporal • Originalidad del cómic • Adquisición de aprendizajes o valoración de saberes previos • Uso de herramientas del cómic 	Herramientas digitales Storyboard Pixton

Elaborado por: Ana Pilco.

Tabla 4 Comprensión lectora de los niños de educación media de la Unidad Educativa Compu

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas
Comprensión lectora de los niños de Educación Media de la Unidad Educativa Compu	La comprensión lectora es una noción que surge de preguntarse qué es leer. Una interacción que tiene lugar en un contexto determinado y entre un lector y un texto (Jimenez Perez, 2014 p. 67)	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativo • Expositivo • Poético • Interpretación de grafico • Interpretación de datos 	<ul style="list-style-type: none"> • Competitividad • Autonomía • Participación • Interacción. • Toma conciencia y manipula los elementos más simples del lenguaje oral, como son las sílabas y los fonemas. • Interrogan sobre el contenido y características de diversos textos de su interés. (¿Qué dice ahí?, ¿Qué significa esa palabra?, ¿Por qué las letras son grandes o pequeñas?) 	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario evaluado.</p>

Elaborado por: Ana Pilco.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se muestran los resultados de la aplicación del cuestionario de forma virtual enviado a los estudiantes de Unidad Educativa Compud. En el cuestionario se incluyeron 27 preguntas, como se describió en la parte metodológica de este informe.

La representación de cada uno los ítems de la encuesta las realizaron en el programa SPSS y en el programa Microsoft Office: Excel para elaborar los gráficos correspondientes, tablas estadísticas y análisis de cada una de las preguntas.

4.1. Información demográfica

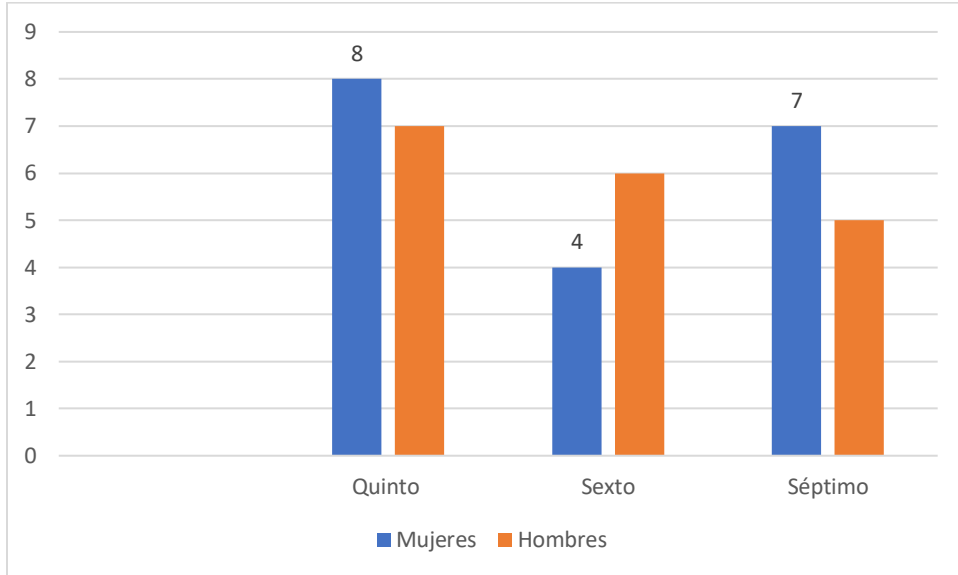
En cuanto a la información sobre la edad y sexo de los participantes en la investigación, se tienen que el 51% de los estudiantes pertenecen al género femenino, mientras que el 49% restante pertenece al género masculino, como se puede observar en la Tabla 5 y Figura N 5, y en cuestión de edad el curso más numeroso es Quinto de Básica.

Tabla 5 Variables demográficas Edad y sexo

Estudiantes	Número	Mujeres	Hombres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Hombres
Quinto	15	8	7	53%	47%
Sexto	10	4	6	40%	60%
Séptimo	12	7	5	58%	42%
Total	37	19	18	51%	49%

Fuente: Registro de secretaria de la Unidad Educativa Compud

Figura 5 Variables demográficas Edad y sexo



Fuente: **Tabla 5** Variables demográficas Edad y sexo

Se puede estimar que el número de mujeres no es muy superior con referencia al número de hombres que participaron en la investigación, y se deduce que hay casi una igualdad de género, lo que resulta favorable para evaluarlos por equivalencia, si se habla en cuestión de géneros.

A continuación, se describirán los resultados correspondientes a cada categoría de la comprensión lectora analizada como:

- Narrativo
- Expositivo
- Interpretación de gráficos
- Poético

4.2. Análisis de Fiabilidad

La fiabilidad del instrumento, aplicando el Alfa de Cronbach ha sido de 0,929 como se observa en la Tabla 6, lo que corresponde a un valor excelente de acuerdo con lo que proponen los autores Darren George y Paul Mallery quienes sugieren que si un valor Alfa de Cronbach es mayor que 0,9 es excelente; si es mayor a 0,8 pero menor a 0,9 es bueno; si es mayor a 0,7 pero menor a 0,8 es aceptable; si es mayor a 0,6 pero menor a 0,7 es cuestionable y si es mayor a 0,5 pero menor a 0,6 es pobre (George & Mallery, 2003), lo que permitió contar con un instrumento fiable para esta investigación.

Tabla 6 Estadísticos de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de Elementos
0,929	27

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la unidad Educativa “Compud”

4.3. Resultados y análisis de la categoría Narrativa

En cuanto a los datos analizados correspondientes a la categoría narrativa, en el grupo experimental se observa una media de 8,3 respecto a las notas obtenidas, con una desviación de 1,02; mientras que en el grupo de control se observa una media de 2,9 con una desviación de 1,6; en ambos grupos se tiene un error de 0,23 y 0,37 respectivamente, como se puede observar en la Tabla 7.

Tabla 7 Nota de la Media del Texto Narrativo

	GRUPO	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
NOTA_NARRATIVO	EXPERIMENTAL	19	8,3553	1,02509	,23517
	CONTROL	18	2,9167	1,60422	,37812

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la unidad Educativa “Compud”

Esto indica diferencias en sus valores de medias, lo que revela que el grupo experimental tiene mejor comprensión lectora y por tal motivo obtiene buenos resultados.

Además, aplicando la prueba T para muestras independientes sobre los datos de la categoría Narrativa se tienen los resultados mostrados en la Tabla 8.

Tabla 8 Prueba T para muestras independientes en base a la nota del texto narrativo

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias							
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Inferior	Superior
NOTA_NARRATIVO	Se han asumido varianzas iguales	2,132	,153	12,357	35	,000	5,43860	,44011	4,54512	6,33207	
	No se han asumido varianzas iguales			12,214	28,647	,000	5,43860	,44529	4,52740	6,34980	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Compud”

Como se puede observar en la Tabla 8 y si no se han asumido varianzas iguales, el p-valor (Sig. (bilateral) = 0,000) no es mayor a 0,05, por tanto, se puede decir que las medias de las notas del nivel de comprensión lectora alcanzado, en base al texto narrativo evaluado, tanto del grupo experimental como del grupo de control sí presentan diferencias significativas (al nivel de confianza del 0.05), por tanto, se puede afirmar que el grupo experimental obtiene mejores resultados en la comprensión lectora sobre narrativa que el grupo control.

4.4 Resultados y análisis de la categoría texto expositivo

En cuanto a los datos analizados correspondientes a la categoría de texto expositiva, en el grupo experimental se observa una media de 7,5 respecto a las notas obtenidas, con una desviación de 2,06; mientras que en el grupo de control se observa una media de 2,8 con una desviación de 1,7; en ambos grupos se tiene un error de 0,47 y 0,41 respectivamente, como se puede observar en la Tabla 9.

Tabla 9 Nota media texto expositivo

	GRUPO	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
NOTA_EXPOSITIVO	EXPERIMENTAL	19	7,5188	2,06702	,47421
	CONTROL	18	2,8571	1,76671	,41642

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la unidad Educativa “Compud”

Del grupo experimental se obtiene mejor nota comparado con el grupo de control, de ahí que se puede deducir que existe una gran diferencia entre cada grupo hablando estadísticamente, lo cual nos indica que, sí funciona realizar estas actividades de manera espontánea, sin presión o previsión de la actividad.

Además, al existir diferencias en sus valores de medias, se observa que el grupo experimental tiene mejor comprensión lectora y por tal motivo obtiene buenos resultados.

De igual forma, aplicando la prueba T para muestras independientes sobre los datos de la categoría Narrativa se tienen los resultados mostrados en la Tabla 10.

Como se puede observar en la Tabla 10 y si no se han asumido varianzas iguales, el p-valor (Sig. (bilateral) = 0,000) el cual no es mayor a 0,05, por tanto, se puede decir que las medias de las notas del nivel de comprensión lectora alcanzado, en base al texto expositivo evaluado, tanto del grupo experimental como del grupo de control sí presentan diferencias significativas (al nivel de

confianza del 0.05), por tanto, se puede afirmar que el grupo experimental obtiene mejores resultados en la comprensión lectora de textos expositivos sobre que el grupo control.

Tabla 10 Prueba T para muestras independientes en base a la nota del texto expositivo

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior Superior	
	Se han asumido varianzas iguales	,677	,416	7,355	35	,000	4,66165	,63383	3,37491	5,94839
NOTA EXPOSITIVO	No se han asumido varianzas iguales			7,387	34,64 9	,000	4,66165	,63109	3,38001	5,94330

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la unidad Educativa “Compud”

4.5 Resultados y análisis de la categoría texto de interpretación de gráficos

De acuerdo con los datos obtenidos (Tabla 11) se puede decir que existe variabilidad en los datos de ambos grupos. Así, en cuanto, a las medias de los grupos, se ve que hay una variación de 6,282; valor que se consideraría como importante si se toma en cuenta la escala de medición empleada (de 1 a 10), de forma que es mayor la media del grupo experimental (8,596) que la media del grupo de control (1,907), como se puede observar en la Tabla 11.

Tabla 11 Nota media del texto sobre interpretación de gráficos

	GRUPO	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
NOTA_GRAFICO	EXPERIMENTAL	19	8,5965	1,49724	,34349
	CONTROL	18	2,3148	1,90792	,44970

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Compud”

En el caso de texto de interpretación de gráficos, se observa que la tendencia se mantiene con respecto al grupo experimental, el cual obtiene buenos resultados.

Además, aplicando la prueba T para muestras independientes sobre los datos de la categoría Interpretación de Gráficos se tienen los resultados mostrados en la Tabla 12.

Tabla 12 Prueba T de muestras independientes en base a la nota del texto de interpretación de gráficos.

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
NOTA_GRAFICO	Se han asumido varianzas iguales	1,194	,282	11,174	35	,000	6,28168	,56215	5,14046	7,42290
	No se han asumido varianzas iguales			11,101	32,254	,000	6,28168	,56588	5,12938	7,43397

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Computad”

Como se puede observar en la tabla 12 y si no se han asumido varianzas iguales, el p-valor (Sig.(bilateral) = 0,000) no es mayor a 0,05, por tanto, se puede decir que las medias de las notas del nivel de conocimientos alcanzado en la comprensión lectora, en base al texto evaluado sobre la interpretación de gráficos, tanto del grupo experimental como del grupo de control presentan diferencias significativas (al nivel de confianza del 0,05), por lo que se puede afirmar que el grupo experimental obtiene mejores resultados en la aplicación de la encuesta que el grupo control.

4.6 Resultados y análisis de la categoría de texto poético.

En cuanto a los datos analizados correspondientes a la categoría de texto poético, en el grupo experimental se observa una media de 8,68 respecto a las notas obtenidas, con una desviación de 2,8; mientras que en el grupo de control se observa una media de 2,7 con una desviación de 2,55; en ambos grupos se tiene un error de 0,64 y 0,60 respectivamente, como se puede observar en la Tabla 13.

Tabla 13 Nota media del texto poético

	GRUPO	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
NOTA_POETICO	EXPERIMENTAL	19	8,6842	2,80976	,64460
	CONTROL	18	2,7778	2,55655	,60258

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Compud”

De acuerdo con los datos obtenidos, se puede decir que existe mayor variabilidad en el grupo experimental, por cuanto el valor de la desviación típica es ligeramente mayor. De igual forma los datos del grupo de control están representados por su media, ya que la mayoría de los datos están cerca de ese valor.

En cuanto a la estabilidad de las medias se observa que tienen el grupo experimental una mayor diferencia con el grupo de control por tener un error típico menor con un valor de 0,6025.

Tabla 14 Prueba de muestras independientes en base al a nota del texto poético.

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas				Prueba T para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
NOTA_PO ETICO	Se han asumido varianzas iguales	,807	,375	6,676	35	,000	5,90643	,88471	4,11038	7,70248
	No se han asumido varianzas iguales			6,694	34,948	,000	5,90643	,88239	4,11498	7,69789

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Computad”

De esta forma, si no se han asumido varianzas iguales, se puede observar (Tabla 14) que el p-valor (Sig. (bilateral) = 0,000) no es mayor a 0,05, por tanto, se puede decir que las medias de las notas del nivel de comprensión lectora, en base al texto poético evaluado, tanto del grupo experimental como del grupo de control sí presentan diferencias significativas (al nivel de confianza del 0,05), por tanto, se puede afirmar que el grupo experimental obtiene mejores resultados en la comprensión lectora sobre la interpretación del texto poético, que el grupo control.

Finalmente, haciendo un análisis de las notas globales de la evaluación aplicada, como se puede observar en la Tabla 15 y si no se han asumido varianzas iguales, el p-valor (Sig.(bilateral) = 0,000) no es mayor a 0,05, por tanto, se puede afirmar que las medias de las notas del nivel de conocimientos alcanzado sobre la comprensión lectora en todas sus categorías, tanto del grupo experimental como del grupo de control presentan diferencias significativas (al nivel de confianza del 0,05), es decir, el grupo experimental obtiene mejores resultados en su evaluación general que el grupo de control, por lo que se aceptan las hipótesis de investigación planteadas.

Tabla 15 Prueba T de muestras independientes en base a la nota de los textos

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	Prueba T para la igualdad de medias							
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilatera l)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior Superior
NOTA GENERAL	Se han asumido varianzas iguales	3,592	,066	17,3	35	,000	5,56096	,32105	4,90920 6,21273
	No se han asumido varianzas iguales			17,4	32,7	,000	5,56096	,31826	4,91329 6,20864
				73	77				

4.7 Discusión de resultados

Al obtener los resultados se procede a contrastarlos tomando en cuenta las aportaciones de diferentes autores. Así, existen estudios que se centran en la percepción de los estudiantes del subnivel de básica media sobre *el comic* como el trabajo de Castro Tadeo y otros autores (2020) titulado “El comic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva” publicado en la revista *Cienciamatria*, donde han realizado un análisis descriptivo correlacional transversal no experimental.

De acuerdo con los datos obtenidos de la encuesta aplicada, los estudiantes consideran que la aplicación del Comic 2.0 aporta en la obtención de nuevos conocimientos, estrategias y sus perspectivas, además estimulan la comprensión de los textos, puesto que influyen en su atención. El 100% de los estudiantes aseguró estar de acuerdo con esta aseveración, además indicaron que los colores intervienen suficiente o mucho en la comprensión. El cruce de variables revalidó la

relación que existe entre ellas por lo tanto indicaron que los resultados de los textos analizados a través del comic son positivos, lo que coincide con los resultados de este informe, donde luego de la aplicación del Comic a los estudiantes de la Unidad Educativa Compud, la comprensión lectora mejoró de forma positiva, en todas sus categorías analizadas.

Además, en el trabajo de Castro Tadeo y otros autores (2020), se menciona que las instituciones educativas deben aplicar el comic 2.0 como apoyo para los estudiantes, de manera que generen nuevos aprendizajes significativos. También se puede evidenciar que los estudiantes tienen una percepción positiva respecto a la utilización del comic 2.0 como una herramienta para mejorar la comprensión lectora, ya que mencionan, que estas influyen positivamente en su proceso de enseñanza aprendizaje: estos resultados concuerdan con los obtenidos en la presente investigación.

Por otro lado, según el trabajo realizado por Lozano Bermeo (2021) titulado “El cómic: Una estrategia Didáctica para fortalecer la experiencia literaria” menciona que dicha investigación permitió diseñar y fundamentar teóricamente escenarios literarios en los cuales se fortalece la experiencia literaria a través de estrategias didácticas innovadoras enfocadas en la consolidación de la formación literaria mediante la interacción con un entorno virtual de aprendizaje. Tal resultado fue posible con el ánimo de promover la lectura de obras literarias, así como la inmersión con otros sistemas simbólicos que hacen de la enseñanza y el aprendizaje aspectos clave para la construcción de un proceso significativo en la escuela en torno al trabajo con la literatura, tomando en cuenta que en la presente investigación, se puede determinar que el Cómic 2.0 es una herramienta tecnológica, innovadora y lúdica que ayuda a mejorar la comprensión lectora, ya que a través de sus imágenes permite entender e identificar el significado de cada lectura despertando el interés de cada uno de los estudiantes para fortalecer el hábito lector.

Por lo tanto, en la presente investigación se indicó que los niveles de comprensión lectora, en su tipología textual narrativa, el estudiante comprende el contenido de la lectura como: los personajes, el desarrollo del tema y el mensaje que tiene cada lectura mayoritariamente, lo que sin duda, le ubica al Comic 2.0 como una herramienta tecnológica que ayuda a mejorar la comprensión lectora.

El mismo autor indica que es importante destacar la implementación del Comic 2.0 llevada a cabo con otros sistemas simbólicos en la investigación, lo que confiere un valor especial al Cómec como herramienta para movilizar procesos de formación literaria. Dicho esto, se reconoce que el Cómec promueve diversos beneficios didácticos en lo que a la formación de lectores concierne, dado que, constituye un medio con el cual los estudiantes desarrollan y aportan experiencia literaria y estética. Esta experiencia es posible a través de la lectura literaria, de imágenes, de símbolos y del componente afectivo. De esta manera, se tiene que, el arte secuencial plantea formas de lectura que se hacen interesantes para enriquecer prácticas de la lectura crítica y reflexiva constatando la consolidación de nuevas expresiones artísticas y literarias por parte de los estudiantes.

Comparando con los resultados de esta investigación en particular, se puede atribuir que, las categorías de la variable analizada poseen mayor variabilidad en el grupo experimental, por cuanto el valor observado tiene una mayor diferencia con el grupo de control, además, tienen un error típico menor. Esto permite mencionar que, el estudiante en general tiene la capacidad comprender y organizar la información del texto que ha leído, mejorando así su comprensión lectora.

Por otro lado, la utilización de los Comic 2.0 contribuye al desarrollo de la inteligencia de los estudiantes, debido a que es una herramienta pedagógica que se encuentra mediada por las TIC,

ya que la tecnología influye en los estudiantes y contribuye en la facilidad de comprensión en los mismos, según lo mencionado en el trabajo del autor anteriormente referenciado.

Continuando con el análisis, Villa Tadeo (2020) menciona que los resultados demostraron que los cómics diseñados con herramientas digitales con fines didácticos son candidatos a convertirse en una estrategia que a más de desarrollar la creatividad fortalece la lectura comprensiva. Así, entre los varios hallazgos de su trabajo, se evidenció un aprendizaje colaborativo y mucha concentración cuando usó como recurso de enseñanza las imágenes, los colores y los sonidos con estudiantes de primaria probando que su puntuación global mejoró notablemente, algo que coincide igualmente con la investigación motivo de este informe. Por lo que, una estrategia basada en cómic puede ser una alternativa de aprendizaje efectiva para los alumnos, donde los estudios en diferentes contextos incrementan la credibilidad de dichos hallazgos.

CAPITULO V

5 MARCO PROPOSITIVO

Se presenta la propuesta didáctica en la cual se aplicó las herramientas Storyboard y Pixton para la implementación del Comic 2.0 en la asignatura de Lengua y Literatura subnivel de básica media de la Unidad Educativa “Compud”

5.1 Tema de la propuesta

Uso de las herramientas Storyboard y Pixton para la implementación del Comic 2.0 en la asignatura de Lengua y Literatura

5.2 Introducción

La falta de entusiasmo y dedicación de las/los estudiantes del subnivel de educación media de la Unidad Educativa “Compud”, cantón Chunchi provincia de Chimborazo podría deberse a la escasa utilización de herramientas tecnológicas que motiven a los niños a leer, siendo esta habilidad primordial para desarrollar la comprensión lectora según los informes entregados por los docentes ante la culminación del año lectivo, documentos que reposan en la secretaria de la institución.

En este sentido, es importante que las actividades propuestas por el docente sean de interés para el educando, de modo que los estudiantes vean la lectura como un medio de aprendizaje, desarrollando así su imaginación, creatividad y de esta manera inculcar diferentes valores como la solidaridad, respeto y compañerismo.

Además, otra posible causa para que los estudiantes no muestren interés por la lectura y a la vez su comprensión, podría ser la falta de apoyo por parte de los padres de familia quienes no se involucran en el proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos.

Así, debido a la problemática antes mencionada se propone diseñar los Comics 2.0 con la utilización de las herramientas tecnológicas Storyboard y Pixton, con el propósito de desarrollar y mejorar la comprensión lectora a partir de la creación de historias, cuentos y/o experiencias personales.

5.3 Justificación

Con la finalidad de incentivar la práctica de la lectura en los estudiantes del subnivel de educación media de la Unidad Educativa Compud de la parroquia Compud, cantón Chunchi de la Provincia de Chimborazo, se propone crear comics a través de la utilización de herramientas tecnológicas.

Con estos recursos digitales, los estudiantes podrían motivarse a leer y comprender cada texto, algo que se ha vuelto un reto muy grande para los docentes quienes deben enfrentar el masivo uso de los teléfonos celulares por parte de los estudiantes. Este es un reto, donde toda la comunidad educativa debería involucrarse promoviendo la aplicación de herramientas digitales para la elaboración de los materiales y recursos de lectura, inclusive los estudiantes de niveles superiores podrían ellos mismos crear contenidos e incluir imágenes para una mejor comprensión lectora y así a más de mejorar su lectura, podrían desarrollar su creatividad.

5.4 Objetivos

- ❖ Seleccionar una metodología para el desarrollo de recursos educativos multimedia que permita la implementación de los Comics 2.0.
- ❖ Diseñar los Comics 2.0 aplicando la metodología de desarrollo seleccionada y utilizando las herramientas informáticas Storyboard y Pixton.
- ❖ Formular una propuesta de planificación de clase para la utilización de los Comics 2.0 en la asignatura de lenguaje y comunicación del subnivel media de la Unidad Educativa “CompuD”.

5.5 Fundamentación de la propuesta

Esta propuesta está soportada de acuerdo al currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (2010) en el cual consta la matriz de progresión de objetivos del área de Lengua y Literatura en la destreza relacionada con la comprensión lectora.

En este sentido, Ayala (2016) en su investigación realizada sobre la aplicación del Comic indica que, un cómic es una representación artística o creativa con cinco elementos muy particulares:

- a) El cómic cuenta una historia.
- b) El cómic tiene una naturaleza secuenciada, es decir, una serie de viñetas ordenadas para el entendimiento del lector.
- c) Incluye generalmente imágenes y texto.
- d) Contiene personajes y lugares reconocibles dentro de la narración.
- e) Se distribuye habitualmente como un medio masivo de comunicación que busca un lector virtual.

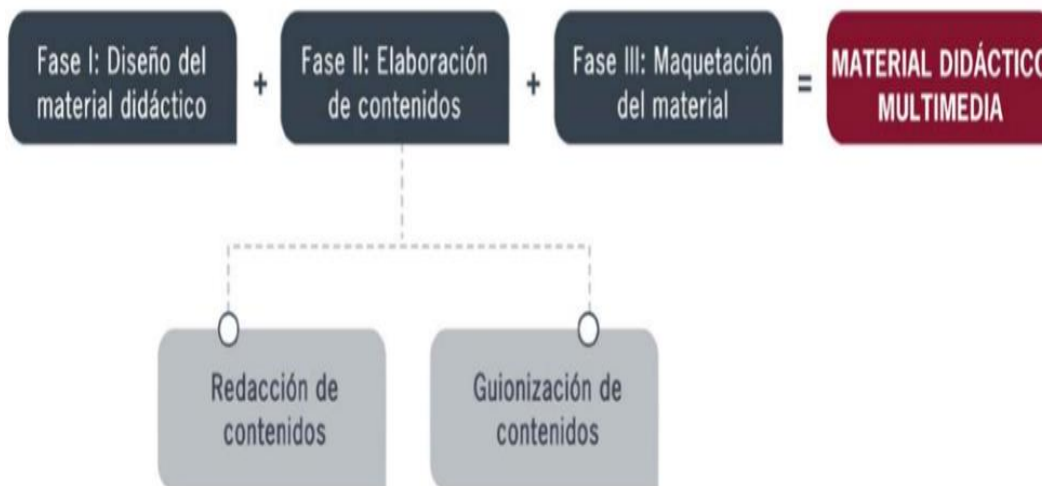
5.6 Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia

La metodología utilizada para crear los comics se basa en la teoría de Jean Piaget (1999) que hace énfasis en el desarrollo de la inteligencia humana a través de ciertos procesos cognitivos y meta-cognitivos para lograr un mejor nivel de comprensión lectora y un aprendizaje significativo, lo cual contribuirá el rendimiento académico de los estudiantes en las diferentes áreas, logrando así una competencia significativa en el educando a través de la aplicación de los comics 2.0 (Rodriguez, 1999).

Según indica Vallejo (2016), la metodología utilizada para la elaboración de materiales didácticos multimedia (Figura 5), donde podría incluirse al Comic 2.0, se desarrolla a través de las siguientes fases:

1. Diseño del material didáctico
2. Elaboración de contenidos
3. Maquetación multimedia.

Figura 6 Fases para la creación del Comic



Fuente: Vallejo, (2016)

Implementación de los Comics 2.0 para la asignatura de lenguaje y comunicación aplicando la metodología para la elaboración de material multimedia

Fase I: Diseño del material didáctico

Antes de comenzar a desarrollar los contenidos del material didáctico es necesario realizar un primer trabajo de análisis que permita establecer el Diseño del material didáctico.

Para la elaboración del diseño del material didáctico se llevan a cabo las siguientes tareas:

- Planificación del diseño.
- Análisis de la documentación del proyecto.
- Búsqueda y consulta de fuentes secundarias.
- Organización de la secuenciación modular y de unidades didácticas (Vallejo, 2016)

Fase II: Elaboración de contenidos

La elaboración de contenidos multimedia conlleva la realización de dos tareas:

- Redacción
- Guionización

En cada una de las sub-fases se aportan orientaciones y modelos a seguir para la correcta realización de cada una de ellas, además estas fases deben ser validadas de modo que respondan al diseño inicialmente planteado, por lo tanto, en el Anexo 1, se muestra una rúbrica para valorar la creatividad del comic y en el Anexo 2, se muestra una rúbrica que ayuda a la validación del guion.

Un guion multimedia es el documento en el que se reflejan todos los elementos que van a aparecer en las pantallas del recurso online: contenidos y recursos didácticos - multimedia.

Además, los guiones suponen el producto intermedio que el cliente debe revisar antes de la fase de maquetación y producción multimedia.

Para facilitar la tarea de guionizar se propone el siguiente formato detallado en la Tabla 16, como se muestra a continuación:

Tabla 16 Formato de Guión

Formato de Guión para el Comic			
Escena	Tipo de Viñeta utilizada	Escenario	Tipo de Comic
El Pobre	Calles y márgenes	Hogar	Costumbrista
Invierno	Calles y márgenes	Naturaleza	Aventura
Pierrot	Calles y márgenes	Playa	Sentimental

Elaborado por: Ana Pilco.

FASE III.- Maquetación multimedia.

En esta sección se va a detallar el diseño de las interfaces de las herramientas utilizadas en el Cómic 2.0, en este caso la herramienta que se utilizó fue la herramienta Pixton, sin embargo, el docente utilizará las herramientas que más le ayude para el proceso de aprendizaje. Un ejemplo de la tarea de maquetación se presenta en la Figura 6.

Figura 7 Comic “El Pobre”



Fuente: Elaborado por Ana Pilco.

5.6.1 Creación de cómics en Pixton

Para utilizar las funcionalidades de la herramienta Pixton se debe ingresar a la página www.pixton.com y escoger pixton para escuela, como se observa en la Figura 7.

Figura 8 Página de inicio de Pixton



Fuente: Software Pixton (2021)

En esta ventana se procede a la creación de la cuenta dando clic en obtener una cuenta como se observa en la Figura 8.

Figura 9 Creación de cuenta en Pixton

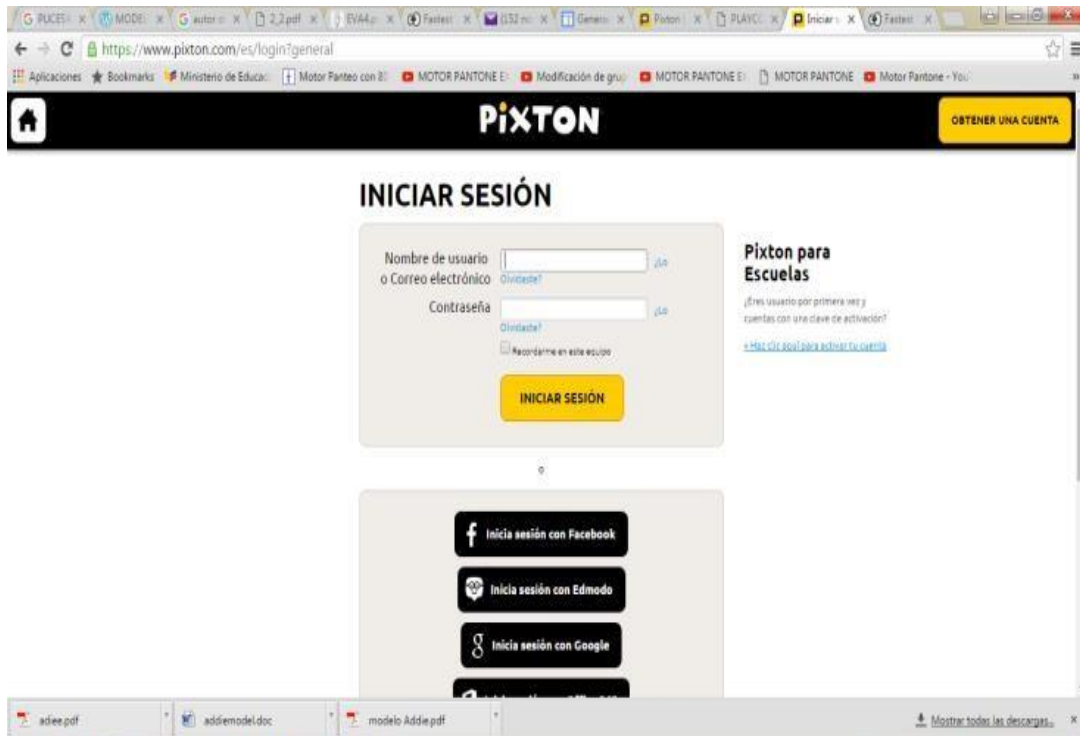


Fuente: Software Pixton (2021)

Como siguiente paso se realiza el ingreso de los datos respectivos para obtener la cuenta, misma que, en un mensaje al correo, se verificará los datos y se habilitará la herramienta.

Con la verificación de datos se podrá ingresar a la herramienta web 2.0 generadora de cómics, como se observa en la Figura 9.

Figura 10 Ingreso de datos

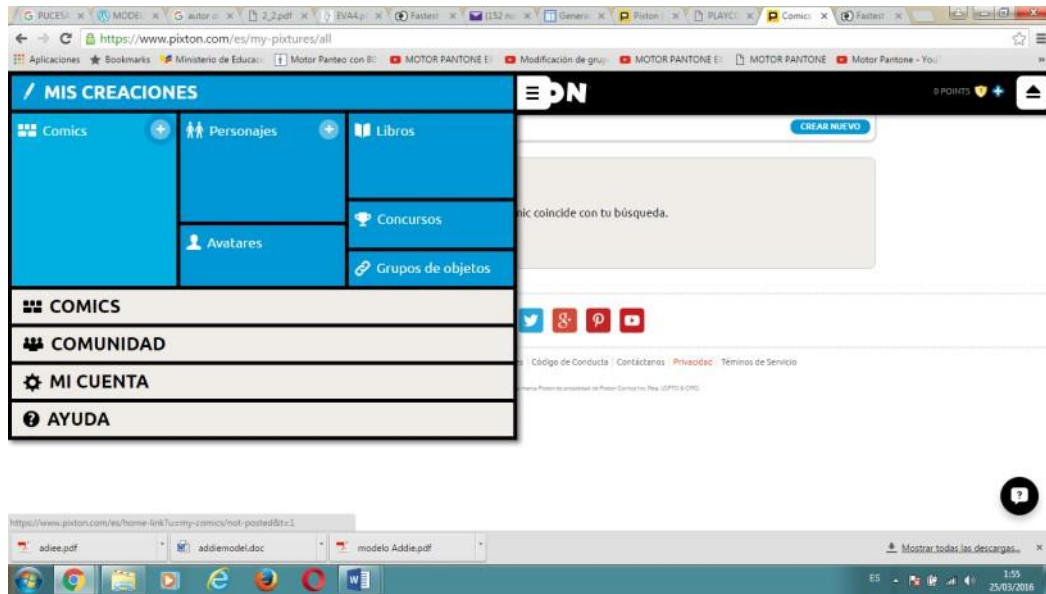


Fuente: Software Pixton (2021)

Al ingresar con el usuario y contraseña se despliega una ventana de inicio (Figura 10) en la que se puede apreciar diversos cómics y se da clic en el primer ícono de la parte superior izquierda que corresponde a menú inicial.

Al dar clic en el menú se despliega una serie de opciones que se debe revisar, en este caso se ingresa a la opción de mis creaciones-cómics, para poder crear cómics.

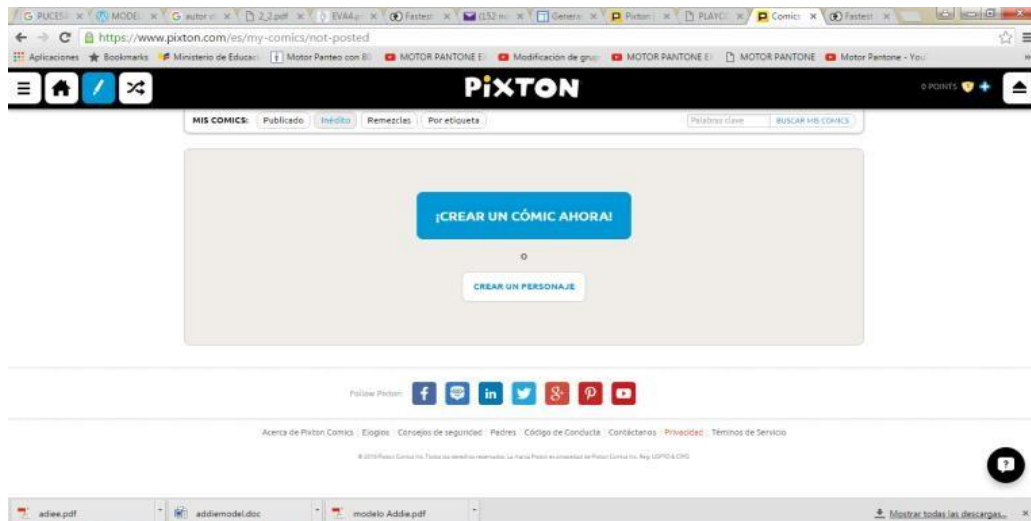
Figura 11 *Menú inicial*



Fuente: Software Pixton (2021)

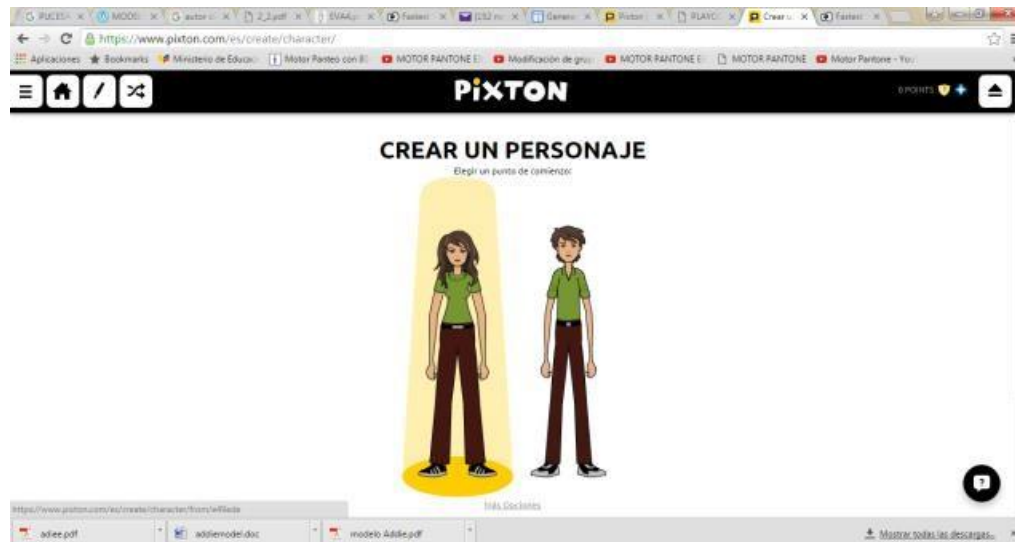
Luego de seleccionar en el menú inicial, aparece una ventana, donde se debe elegir la opción de crear un personaje y continuar al siguiente paso, como se observa en la Figura 11.

Figura 12 *Ingreso para crear un cómic*



Fuente: Software Pixton (2021)

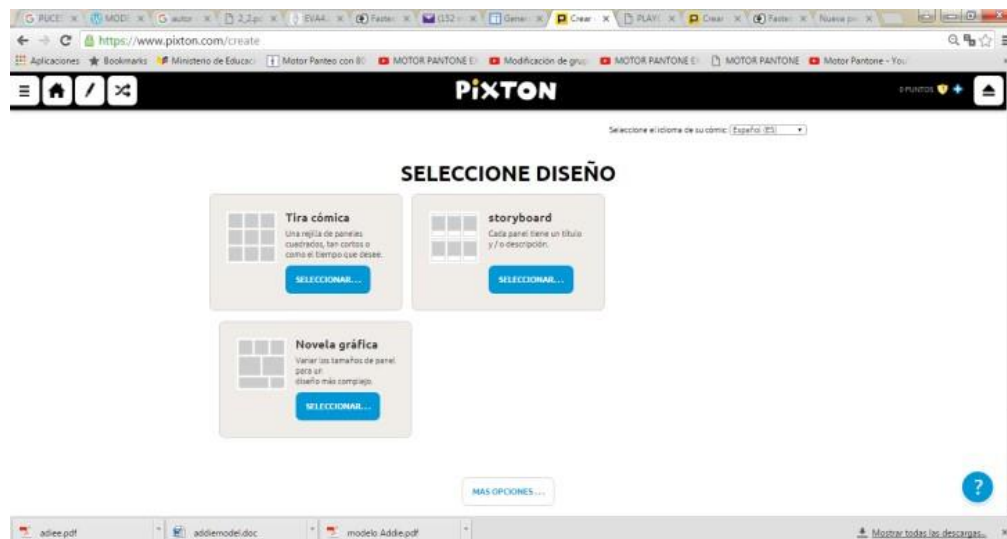
Figura 13 Creación del personaje



Fuente: Software Pixton (2021)

De acuerdo al Comic que se vaya a realizar se elige uno o varios personajes, como se observa en la Figura 12.

Figura 14 Tipos de viñetas



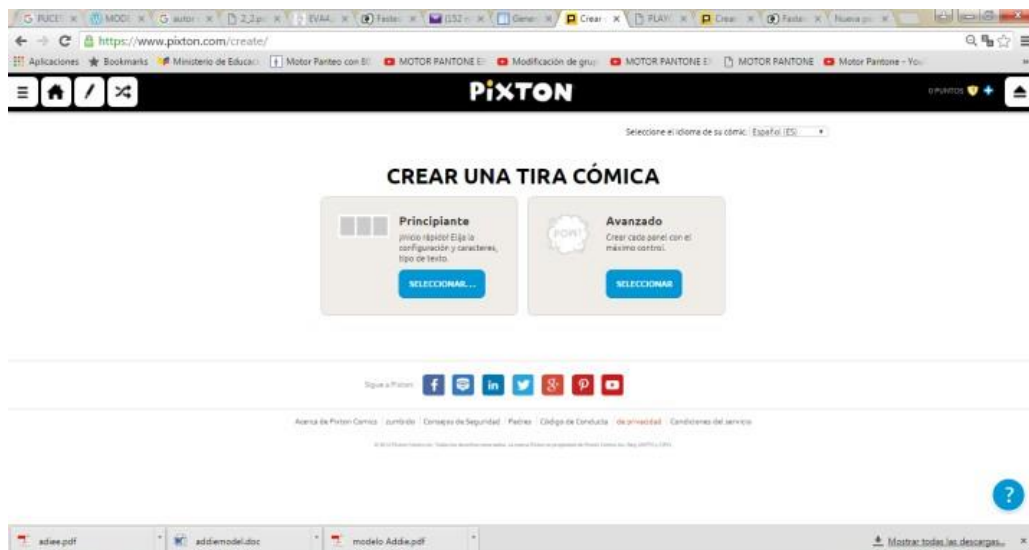
Fuente: Software Pixton (2021)

Se puede elegir una de las tres opciones que pixtón brinda: *tira cómica*: que consta de una rejilla de paneles cuadrados, *storyboard*: que se caracteriza porque cada panel tiene un título o descripción y la *novela gráfica* cuyo diseño es más complejo y los paneles varían de tamaño (Pixton, 2021), como se observa en la Figura 13.

Nivel principiante

Luego aparece la ventana donde se puede crear una tira cómica, para esto se tiene que elegir uno de los dos niveles que ahí se muestran, el primero nivel principiante y el segundo nivel avanzado, en este caso, como es la primera vez se elegirá principiante, como se observa en la Figura 14.

Figura 15 Niveles para crear el cómic



Fuente: Software Pixton (2021)

Luego de hacer clic en nivel principiante, aparece una ventana que contiene varias escenas o escenarios disponibles en la cual se va a desarrollar el cómic, misma que tiene diversas perspectivas y entornos, por ejemplo: iglesia, campo, desierto, gimnasio, granja, campo de distracciones entre otros.

En este punto se selecciona cualquiera de ellas para realizar el comic, como se observa en la Figura 15.

Figura 16 Escenarios 1

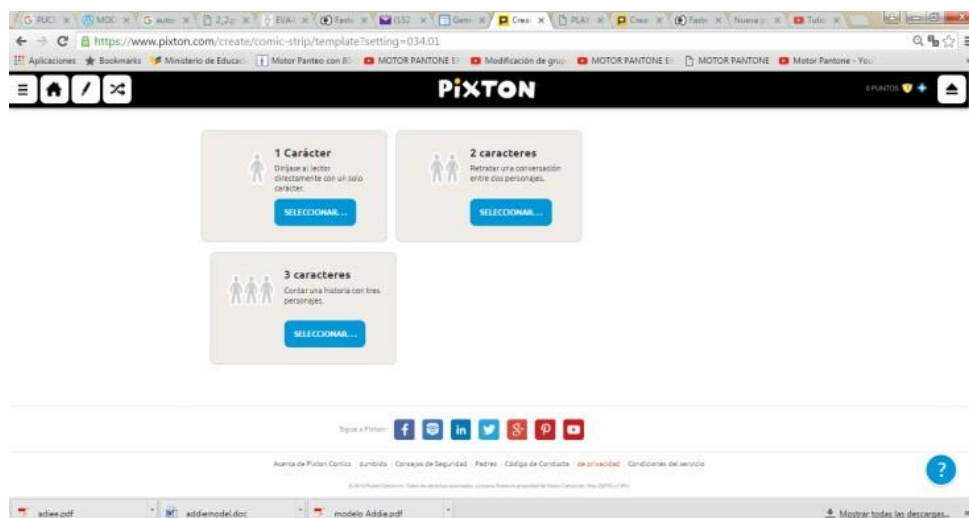


Fuente: Software Pixton (2021)

En esta ventana se debe elegir la cantidad de personajes que van a actuar en el cómic, en este caso se seleccionara personajes de acuerdo con el comic que se está realizando.

En esta ventana se puede elegir a los personajes que van a conformar el cómic, se seleccionará el primer personaje y posterior los demás personajes, como se observa en la Figura 16.

Figura 17 Elección de personajes

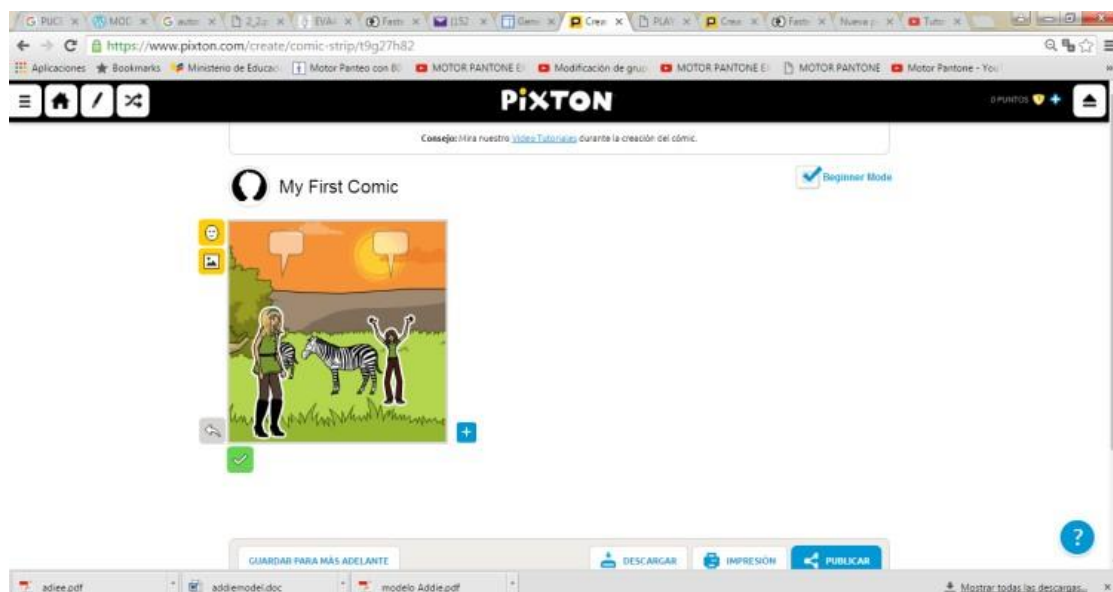


Fuente: Software Pixton (2021)

Luego de haber elegido los personajes se debe esperar unos minutos hasta que se creen las escenas y personajes del cómic como se puede apreciar en la ventana (Figura 17), para mover a los personajes se debe hacer clic izquierdo y mantener presionado hasta ubicarlo en el espacio, también se puede escribir los diálogos de los personajes haciendo un clic en el globo o bocadillo.

En el caso de que se quiera colocar otro personaje se recurre a los íconos del lado izquierdo y se selecciona el primer ícono y posteriormente al personaje.

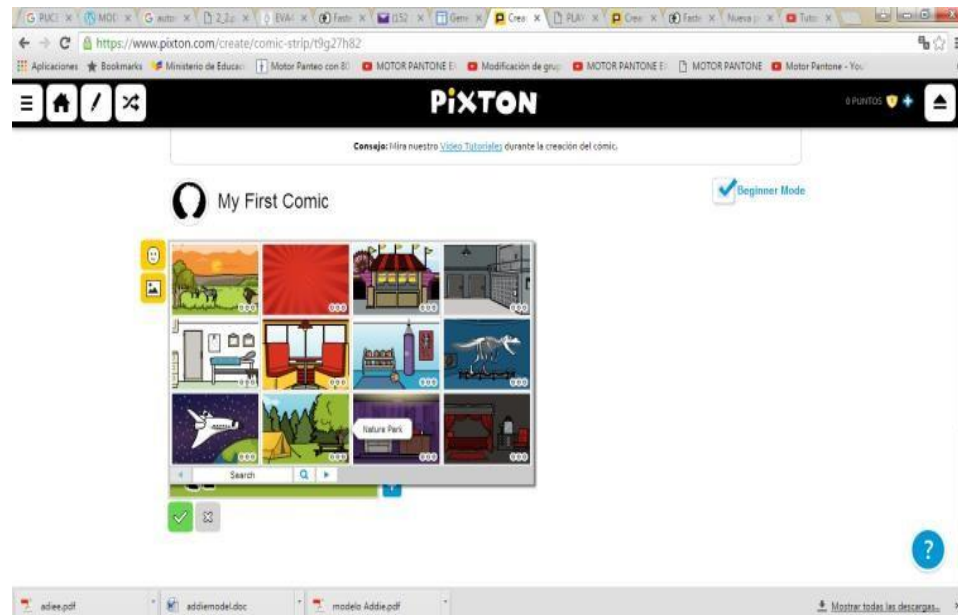
Figura 18 Creación de escenas



Fuente: Software Pixton (2021)

De la misma forma si se desea insertar otro tipo de escenario se recurre al segundo ícono de la parte izquierda y se puede seleccionar según la necesidad como se observa en la Figura 18.

Figura 19 Ícono de cambio de escenario



Fuente: Software Pixton (2021)

Para crear otra viñeta dar clic en el botón inferior derecho y automáticamente se obtendrá una copia de la primera viñeta con el mismo fondo y personajes que se pueden modificar, con los pasos mencionados anteriormente necesidad como se observa en la Figura 19.

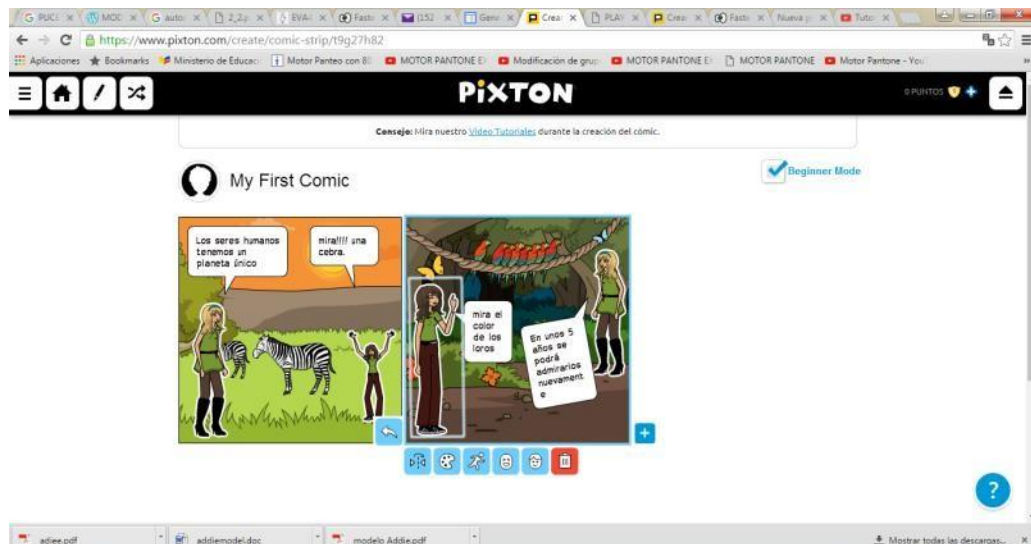
Figura 20 Creación de otra viñeta



Fuente: Software Pixton (2021)

Con los iconos que aparecen en la parte inferior de la viñeta se puede realizar diversos cambios como las posiciones de la figura, la expresión del rostro, rotar la figura, cambiar el color, insertar y eliminar los personajes y bocadillos, entre otros, de acuerdo con la escena de la viñeta como se observa en la Figura 20.

Figura 21 Incorporación de bocadillos a las viñetas y ediciones



Fuente: Software Pixton (2021)

De esta manera se puede crear la tira cómica la misma que se puede descargar, publicar o elegir la opción de guardar para más tarde, esta opción permite que el cómic creado se almacene o guarden en la nube para seguir trabajando en lo posterior como se observa en la Figura 21.

Figura 22 Opción de guardado



Fuente: Software Pixton (2021)

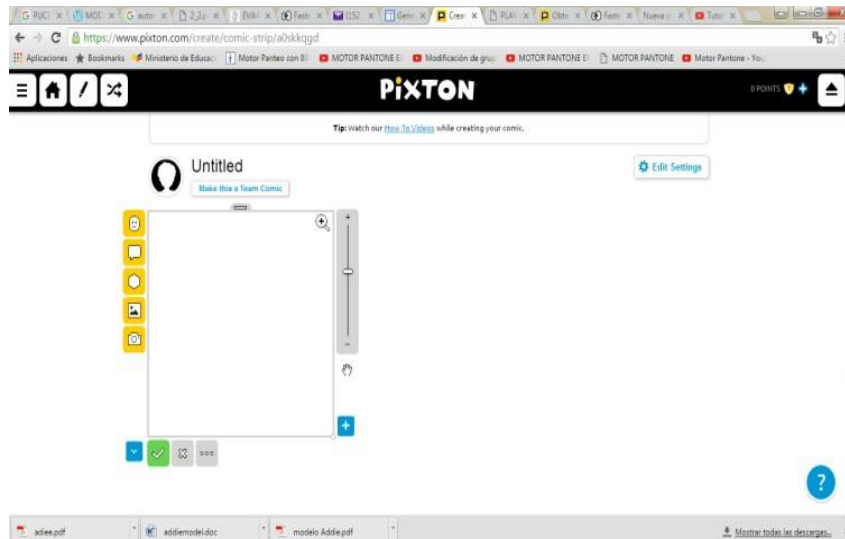
Nivel Avanzado

Otra de las opciones de pixtón es la creación de tiras cómicas con el nivel avanzado, la misma que permite tener más control al crear los cómics y posee más opciones, sin embargo, el proceso es muy similar al anterior, pero, difiere en los iconos de opciones (Pixton, 2021).

Se puede evidenciar que la cantidad de iconos que existen en el nivel avanzado para crear comicses mayor.

En el nivel avanzado se puede visualizar las opciones como: mover objeto, editar expresión, editar apariencias, editar proporciones, editar color, deshacer, insertar escena, devolver, mover hacia el frente, voltear horizontalmente, duplicar, nivel de efecto borroso, quitar de escena, arrastrar para alejar y acercar, entre otros, como se observa en la Figura 22.

Figura 23 Íconos 1



Fuente: Software Pixton (2021)

5.6.2 Creación de comics en Storyboard

Para crear un comic en Storyboard, se debe ingresar al sitio:

<https://www.storyboardthat.com/es/creador-de-guiones-gr%C3%A1ficos>

En este punto se debe poner el nombre al comic, según lo mostrado en la Figura 23.

Figura 24 Poner nombre al cómic

A screenshot of a web form titled "Your Storyboard Needs a Name!". The form has a text input field containing the text "Lauren's Awesome Comic Strip". Below the input field, there is a line of text: "Under 13? Per our [Terms of Use](#) you may not include any personal information (name, address, etc.)". At the bottom of the form is a blue button labeled "CONTINUE".

Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Después se debe dar clic en el botón " Diseño " en la parte superior del menú de la derecha. Aquí es donde se personalizará cuántas filas y columnas le gustaría, y se agregará un título y/o descripción si lo desea, como se observa en la Figura 24.

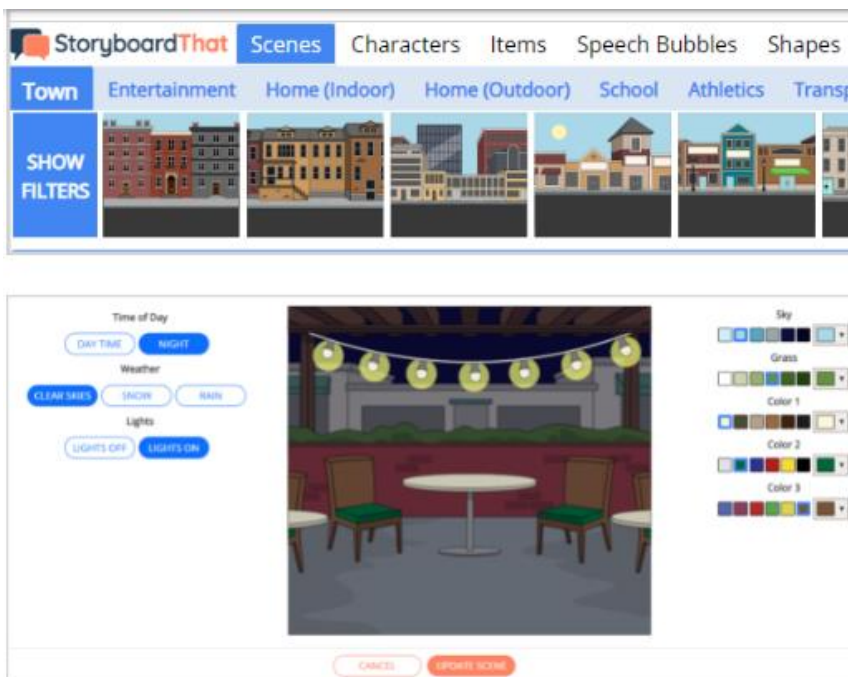
Figura 25 Diseño



Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Los siguientes pasos se pueden completar en el orden que desee. Sin embargo, se sugiere completar una celda a la vez. De esa forma, si las escenas subsiguientes son similares a las escenas anteriores, simplemente se puede copiar la celda y hacer cambios menores a medida que se avanza, como se observa en la Figura 25 (Equipo SBT, 2022).

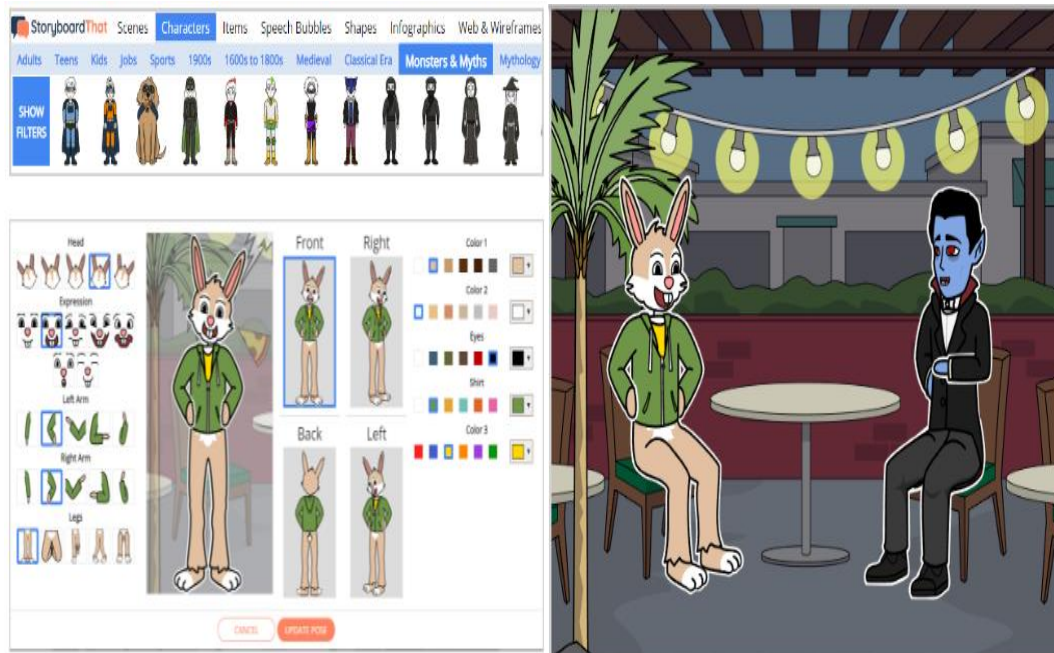
Figura 26 Escenas



Fuente: Equipo SBT (2022)

Además, se debe encontrar y personalizar personajes, recordando que los personajes de las tiras cómicas no tienen que tener sentido, ni ser demasiado realistas, como se observa en la Figura 27 (Equipo SBT, 2022).

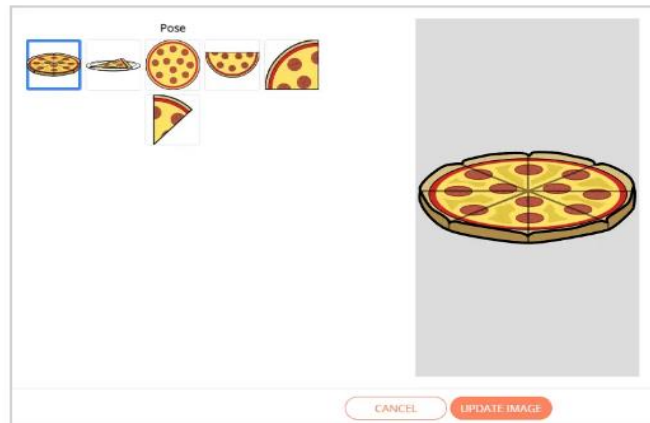
Figura 27 Personalización



Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Se debe elegir los elementos a incluir en la escena, entre los muchos ubicados en la categoría "Elementos", o puede usar la barra de búsqueda para encontrar algo específico. Una vez que haya encontrado lo que está buscando, arrástrelo a la escena y cambie el tamaño según sea necesario, como se observa en la Figura 28 (Equipo SBT, 2022).

Figura 28 Diseño de la escena



Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Posteriormente, se debe hacer clic en la categoría " Globos de Texto " y elegir entre muchas burbujas de discurso y pensamiento disponibles. En este punto se arrastra a la escena, se escribe su diálogo y se cambia el tamaño según sea necesario, como se observa en la Figura 29 (Equipo SBT, 2022).

Figura 29 Los globos de Texto



Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Si ha elegido agregar títulos y/o descripciones, en este momento se debe ingresar su texto correspondiente, como se observa en la Figura 30

Figura 30 Agregar títulos



Fuente: (Equipo SBT, 2022)

Finalmente, se debe revisar el cómic y hacer los cambios que sean convenientes, como se observa en la Figura 31.

Figura 31 Revisar Comic



COPIE ESTE GUIÓN GRÁFICO*

MAS OPCIONES

Fuente: (Equipo SBT, 2022)

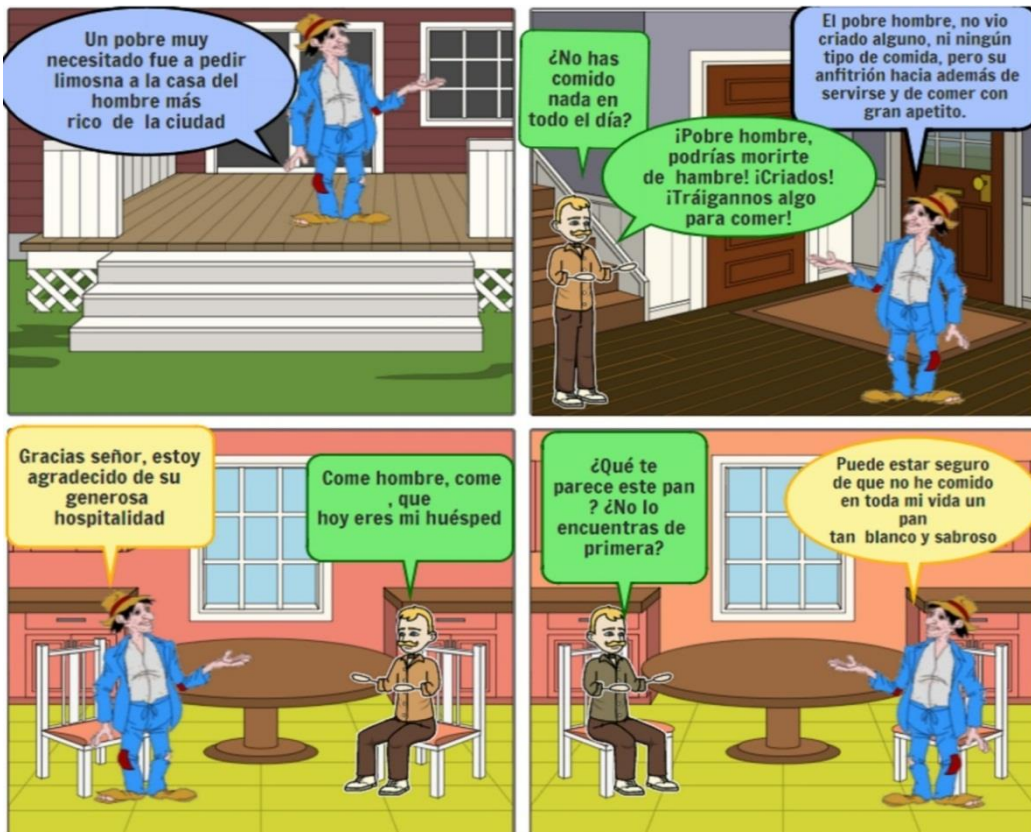
5.6.3 Comics 2.0 elaborados para la asignatura de lenguaje y comunicación.

Los comics elaborados en pixton y Storyboard son sencillos y claros, debido a que se tomó como referencia a un grupo de estudiantes de la Unidad Educativa "COMPUD" quienes contribuyeron a que se desarrollen historias que promuevan el aprendizaje significativo y el

desarrollo de habilidades cognitivas y de la inteligencia emocional. El proceso de validación como se especificó en la sección 5.6 de este informe, se realizó utilizando dos instrumentos para valorar tanto la creatividad del comic (Anexo 1) como los guiones de los mismos (Anexo2).

A continuación, se muestran los diferentes comics elaborados y aplicados a los estudiantes, los cuales fueron utilizados como una herramienta pedagógica de apoyo al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes.

EL POBRE



INVIERNO



PIERROT



5.7 Descripción de la propuesta educativa del plan de clase para la utilización de los comics

2.0

Con las lecturas antes mencionadas y de acuerdo a los tipos de textos propuestos en la asignatura de acuerdo a la edad y al nivel de los estudiantes, se procedió a formular la siguiente propuesta de plan de clase detallada en la Tabla 17 con el fin de motivar a los alumnos al uso de recursos digitales para mejorar su práctica lectora, como también para que se potencie dichas lecturas a través de imágenes, desarrollando además su imaginación y el espíritu crítico.

Así, como mencionan los autores Valencia y Osorio (2011), los cómics facilitan la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual y la expresión oral y escrita gracias a sus historias y personajes, además fomentan la creatividad al ofrecer la oportunidad de inventar nuevas aventuras.

Tabla 17 Propuesta de plan de clase para la aplicación de los Comics 2.0

UNIDAD EDUCATIVA COMPUD					
Enfoques:		Dirigido a: los estudiantes del subnivel media Quinto, Sexto, Séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “COMPUD”			
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las capacidades creativas y comprensivas a través del uso de los cómics • Desarrollar la imaginación y abrir las puertas a crear y desarrollar nuevas aventuras 					
AMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
-Inteligencia artificial -Concentración y enfoque en la lectura	-Formación de aprendizaje significativo a través del cognitivismo	<p>MOMENTO DE INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar historias que llamen la atención de los estudiantes <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plasmar las historias diseñadas en Pixtón y Storyboard <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socializar a los estudiantes las historias realizadas 	Comics 2.0	-Observar las habilidades y destrezas que se adquieren a través de la aplicación los Comics 2.0	
OBJETIVO: Fomentar la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual y la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Unidad Educativa Compud.					

Elaborado por: Ana Pilco

CAPITULO VI

CONCLUSIONES

Una vez completadas cada una de las etapas del presente trabajo de investigación se exponen las siguientes conclusiones, sin embargo, tomando en cuenta las limitaciones de este estudio, no se podrían establecer generalizaciones.

- La aplicación del Comic 2.0 como material didáctico e instrumento tecnológico en los estudiantes contribuyó al desarrollo de su comprensión lectora, lo que se reflejó en un mejor nivel obtenido por el grupo experimental en las evaluaciones correspondientes, por lo tanto su aplicación resultó beneficiosa y positiva, tanto para los docentes como para los estudiantes.
- A través de la revisión sistemática de múltiples bibliografías, se realizó el sustento teórico y científico del comic 2.0 lo cual permitió conocer sus ventajas y desventajas, al mismo tiempo que brindó elementos importantes para la posterior discusión de los resultados obtenidos.
- Con la finalidad de conocer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes se adaptó un instrumento de evaluación a partir del aporte de otros autores, el cual permitió identificar cuatro categorías de la comprensión lectora como: narrativo, expositivo, poético e interpretación de gráficos.
- El diseño de una propuesta educativa enmarcada en la aplicación del Comic 2.0 para mejorar la lectura comprensiva permitió aplicar los Comic 2.0 como estrategia lúdica para

mejorar la comprensión lectora y tomar en cuenta el subnivel del grupo de estudiantes al cual va dirigido.

- La aplicación del instrumento de recogida de información y su posterior análisis sobre los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel de educación media, a través de los estadísticos correspondientes, permitieron comprobar cada una de las hipótesis estadísticas derivadas, correspondientes a cada categoría de la variable analizada, como también la aceptación de la hipótesis general de investigación donde se afirmó que aplicación del Cómic 2.0 como estrategia lúdica mejora la lectura comprensiva de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

A continuación, se exponen algunas recomendaciones que bien podrían servir para mejorar y/o replicar dicho estudio en otro contexto educativo, como también para abordar futuras líneas de investigación relacionadas.

- Capacitar a los docentes de todas las áreas pedagógicas de la institución educativa sobre la utilización del comic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora.
- Los docentes deben motivar a los estudiantes a considerar a la lectura como un hábito personal, potenciando así la atención y concentración, e implementando los Comics 2.0 ya que son herramientas tecnológicas que unen el texto con los gráficos y leyendas, permitiendo desarrollar destrezas, habilidades para una mejor comprensión lectora.
- Implementar en el plan de enseñanza de las asignaturas de Lengua y Literatura, el desarrollo profundo de técnicas para mejorar la comprensión lectora, aplicando el comic 2.0 como una estrategia lúdica, toda vez que resulta necesario que el estudiante sea analítico, comprensivo, y que adquiera los conocimientos para el auto aprendizaje permanente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castro Villa , T., Garcia Herrera , D., Cardenas Cordero , N., & Erazo Alarez , J. (2020). El comic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *Ciencia Matria*, 27.
- ABAD, B. G. (2012). COMPRESIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE PRIMERO. *Universidad san Ignacio de Loyola* .
- Acosta, J., & Moncayo, M. (2020). El cómic como herramienta didáctica en el aprendizaje del idioma ingles. *Universidad Central del Ecuador*, 141.
- Arotoma , I. (2020). Retroalimentación formativa y comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institucion Educativa "Mariscal caceres" Ayacucho, 2020 . *Universidad Cesar Vallejo*, 94.
- Ayala , P. (2016). La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales. *Universidad Colima*, 17.
- Ayala Borrar. (2017). La historieta como herramienta educativa. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 143-165.
- B. S. (2018). El comic y su valor como arte. *Universidad complutense de Madrid*, 334.
- Cardozo, C., & Carrascal, A. (2021). El uso del cómic virtual como propuesta didáctica para mejoramiento del nivel de escritura de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Colomboy en Sahagún Córdoba. *Universodad de Cartagena*, 160.
- Deleg, R. (2017). Estrategias metodologicas para desarrollar habilidades lingüísticas basadas en la promocion lectora en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educacion Básica Julio Maria Matobelle , del canton Cuenca, en el periodo 2016-2017 . *Universiada Politecnica Salesiana* , 7.
- Delgadillo , D. (2016). El cómic : un recurso didactico para fomentar la lectura . *UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL*, 28.
- Diaz, A. (2005). El enfoque de competencias en la educacion. ¿Una alternativa o un disfrazde cambio? *Competencias/ Innovación educativa/ Currículo/ Didáctica*, 37.
- educacion, m. d. (2010). *Lengua y literatura*. Quito.
- Equipo SBT. (2022). *Historietas*. Recuperado el 26 de Septiembre de 2022, de http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/metodologia_de_elaboracion_de_materiales_didacticos_multimedia_accesibles.pdf
- Escobar, G. (2011). La comprensión lectora y el aprendizaje de la geografia, en los estudiantes de septimo año. *Unoversidad Central del Ecuador2*, 129.
- Fregoso, G., & Aguilar, L. (2013). Analfabetismo funcional y alfabetizacion academica: dos conceptos relacionados con la educacion formal. *Educación y desarrollo*, 55-66.

- Frutos, A. (2019). *El cómic como herramienta pedagógica en educación infantil. propuesta de intervención didáctica*. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/36581/TFG-B.1271.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garzón, J. E. (2019). Aprendizaje del marco de la enseñanza para la comprensión en profesores: un abordaje desde las trayectorias de pensamiento. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 57, pp. 3-23, 2019, 3-23.
- Gómez Vivas , J. P. (2019). EFECTIVIDAD DEL USO DEL COMIC 2.0 EN EL APRENDIZAJE DE PATOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO . *EFECTIVIDAD DEL USO DEL COMIC 2.0 EN EL APRENDIZAJE DE PATOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO* , 151.
- Gómez, I. (2015). El comic como estrategia pedagogica para el desarrollo de la comprensión de lectura en ingles. *Universidad Librre*, 116.
- Griño, M. (2015). Fomentar el Habito de la Lector a traves del comic. *Universidad Internacional de Rioja*, 66.
- Hoyos , A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica . *Revista Virtual Universidad Católica del norte*, 23-45.
- Jimenes borar. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*.
- Jimenez, V., Bañales, G., & Lobos, M. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamerica. *Revista Mexicana de Investigacion Educativa* , 1-11.
- Lopez, p. L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 69-74.
- Lozano Bermeo, V. (2021). El comic: Una estrategia didactica para Fortalecer la experiencia literaria. *Universidad Pedagogica Nacional de Colombia*, 99.
- Madero , I., & Gomez, L. (2013). El proceso de comprension lectora en alumnos de tercero de secundaria. *Revista Mexicana de investigacion educativa*, 113-139.
- Marin Andrade, L. C. (2021). “LOS CÓMICS PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN DE TEXTOS EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE LA I.E. “32075 DE TAMBOGÁN”, CHURUBAMBA-HUÁNUCO 2020”. *Universidad de Huanuco*, 194.
- Ministerio de Educación. (2010). *Lengua y literatura*. Quito.
- Monge, W. (2021). *Comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa Domingo Savio*. Panamá. Obtenido de <https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/560/1551>

- Munita, F. (2014). *Un estudio del espacio de encuentro entre prácticas didácticas, sistemas de creencias y trayectorias personales de lectura*. Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/313451/fm1de1.pdf?sequence=1>
- Nieto, S. (2012). *Principios, metodosy técnicas esenciales para la investigacion educativa*. Madrid: Dykinson, s.i.
- Otzen , T., & Manterola, C. (2017). Tecnicas de muestreo sobre una poblacion a estudio. *Sampli Techniques on a population study*, 232.
- Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Estrategías de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.
- Passailaigue , R., & Amechazurra, O. (2012). *Res Non verba*. España: Senefelder.
- Pixton. (2021). Recuperado el 23 de Septiembre de 2022, de <https://www.pixton.com/>
- Rodriguez, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477-489. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rojas , M., & Cruzata , A. (2016). La comprensión lectora en estudiantes de educación primaria en Perú. *Revista de educación*, 356.
- Salas, P. (2012). EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN . *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN*, 155.
- Salazar, D. F. (2012). *ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN*. Riobamaba: SPOCH.
- Sánchez, J. (2011). : Introducción a la educación mediática infantil: El diseño del Storyboard. *Revista de la SEECI*(24), 107-126. Obtenido de <file:///C:/Users/majito/Downloads/Dialnet-IntroduccionALaEducacionMediaticaInfantilEIDisenod-3701344.pdf>
- Scharajer, J. y. (2001). Metodología de la Investigación . *Pontificia Universidad Catolica de Chile*, 3.
- Tamayo, A. (2021). Modelo pedagógico a través del comic para mejorar la comprensión lectora, basada en la teoría multimodal de Kress y Leeuwen en estudiantes de educación básica fiscal de la ciudad de Guayaquil-Ecuador. *Universidad Cesar Vallejo*, 114.
- Tenezaca , E. (2019). Manual de estrategias basadas en el comic, para motivar a la lectura ,en el area de lengua y literatura para niños del quinto año de educacion general basica de la Unidad Educativa "Velasco Ibarra". *Universidad Tecnologica Indoamerica*, 117.
- Thorne, C., Morla , K., Uccelli, P., Nakano , T., Mauchi, B., landeo, L., . . . Huerta, R. (2013). Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria. *Revista de Psicología*, 3-35.

- Toro, M. (Octubre de 2021). *PIXTON:La mejor manera para crear cómics*. Ministerio de educación y formación profesional. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2021/10/Pixton-1.pdf>
- Valencia, C., & Osorio, D. (2011). *Estrategias para fomentar el gusto y el habito de la lectura en primer ciclo*. Universidad Libre, Bogotá. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6039/TESIS%20IMPRIMIR.pdf>
- Vallejo, N. (2016). *Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia accesibles*. Obtenido de http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/metodologia_de_elaboracion_de_materiales_didacticos_multimedia_accesibles.pdf
- Villa Castro, T., Garcia Herrera , D., Erazo Alvarez, J., & Cardenas , N. (2020). El comic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *CIENCIAMATRIA*, 27.
- Zanotto, M. (2007). *Estrategias de lectura en lectores expertos para la producción de textos académicos*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Obtenido de <tdx.cat/bitstream/handle/10803/4759/mzg1de1.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: Rúbrica para evaluar la creatividad del comic

RÚBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD				
	4	3	2	1
Dimensiones y criterios	El cómic es muy creativo	El cómic es creativo	El cómic es poco creativo, ordinario o rutinario	El cómic es Nada creativo/imitativo
Escritura: Escribe correctamente sin errores ortográficos ni gramaticales	No existen errores ortográficos ni gramaticales.	Existen uno o dos errores ortográficos ni gramaticales.	Existen algunos errores ortográficos ni gramaticales.	Existen muchos errores ortográficos ni gramaticales.
Originalidad: Tiene la capacidad de realizar ideas nuevas, poco frecuentes, inusuales y únicas.	El cómic posee una gran variedad de ideas nuevas	El cómic posee algunas ideas nuevas	El cómic posee pocas ideas nuevas	El cómic no posee ideas nuevas su contenido es Limitado
Riqueza expresiva: Capacidad para redactar textos sin dificultad, representa una gran variedad en su contenido	El cómic posee una gran variedad de contenido claro y fluido, alto grado de efectividad.	El cómic posee contenidos claros y fluidos, efectividad considerable.	El cómic posee poco contenido el mismo que no es claro y fluido, algo de efectividad.	El cómic no posee ningún contenido claro y fluido, efectividad limitada.
Habilidad Gráfica: Domina la imagen y la ubica correctamente en el espacio	Muy frecuente	frecuente	Poco frecuente	Nada frecuente

<p>Elaboración: Capacidad para desarrollar, elaborar, completar, expresar sin dificultad las ideas. Usa distintos personajes, accesorios, conecta ideas, contextos y sigue las indicaciones.</p>	<p>El cómic ha sido elaborado sinninguna dificultad, tiene un alto grado de efectividad</p>	<p>El cómic ha sido elaborado con dificultad, tiene efectividad considerable</p>	<p>El cómic ha sido elaborado con mucha dificultad, tiene algo de efectividad</p>	<p>El cómic ha sido elaborado contotal dificultad, efectividad limitada</p>
--	---	--	---	---

ANEXO 2: Rúbrica para evaluar el Guión del Comic

	SOBRESALIENTE	NOTABLE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
CREATIVIDAD	Muy creativo y original	Bastante creativo y original	Suficiente creativo y original	Nada creativo u original
IMAGENES	Las imágenes, iconos o elementos visuales son muy adecuados para el tema.	Las imágenes, iconos o elementos visuales	Algunas imágenes, iconos o elementos visuales no son adecuados	Escaso uso de elementos visuales, que no permitan identificar los pasos del proceso.
DISEÑO	Fácil de leer apariencia atractiva	Se lee y se entiende. Apariencia correcta.	Hay elementos que no se entienden	Difícil de leer, casi no se entiende
CONTENIDO	Aparecen bien secuencias todas las fases del proceso	Aparecen ordenadas casi todas las fases del proceso	No está clara algunas de las fases del proceso o hay algún error	Faltan más de dos fases del proceso
	Los textos explican claramente el tema a tratar	Los textos explican el tema a tratar	Hay parte del texto que no se entiende correctamente	Los textos tienen 2 o más errores
	La terminología es correcta y adecuada al tema	La terminología utilizada no es del todo adecuada al tema	Algunos de los términos utilizados no son correctos o adecuados	Bastantes términos no son correctos o adecuados
	Correcto gramatical y ortográficamente	Hay algún error gramatical u ortográfico	Hay entre 2-5 errores gramaticales u ortográficos	Bastantes errores gramaticales u ortográficos
FORMATO	Contiene viñetas solicitadas y algunas más.	Están todas las viñetas solicitadas	Están todas las viñetas, pero alguna carece de contenido	No incluye todas las viñetas solicitadas

PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN	Se ha realizado tareas de diseño y organización previas	Se han realizado alguna tarea de organización o diseño.	Se realizan tareas de organización Y diseño, pero no coinciden con el trabajo final	No se ha realizado ninguna tarea o preparación de diseño
			TOTAL	

ANEXO 3: Encuesta del grupo de control.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

EDUCATIVA

Este cuestionario nos permitirá conocer el nivel de lectura comprensiva de los/las estudiantes de educación media como parte de un proyecto de investigación para la obtención del título de Magister en Educación: Mención Tecnología e Innovación Educativa de la universidad Nacional de Chimborazo.

Este cuestionario ha sido elaborado a partir de un instrumento publicado en una investigación de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima-Perú (Rojas Margarita, Cruzata Alejandro 2016).

Esta información tiene fines únicamente investigativos, para lo cual se le pide que responda todas las preguntas a con total sinceridad, para poder conocer su nivel real de comprensión lectora.

INDICACIONES: Lea cuidadosamente y responda con la mayor sinceridad posible cada una de las preguntas; marcando con una “x” su respuesta.

EDAD:

- 9 AÑOS: ()
- 10-11 AÑOS ()
- 12-13 AÑOS ()

GENERO

- MASCULINO

➤ FEMENINO

AÑO BÁSICO

5TO EGB ()

6TO EGB ()

7MO EGB ()

LECTURA N° 1

Un pobre muy necesitado fue a pedir limosna a la casa del hombre más rico de la ciudad.

Cuando éste lo vio le dijo:

- ¿No has comido nada en todo el día?

¡Pobre hombre, podrías morirte de hambre!

¡Criados!

¡Tráigannos algo para comer!

El pobre hombre, no vio criado alguno, ni ningún tipo de comida, pero su anfitrión hacia ademán de servirse y de comer con gran apetito.

- Come hombre, come, ¡que hoy eres mi huésped!
- Gracias señor, estoy agradecido de su generosa hospitalidad.
- ¿Qué te parece este pan? ¿No lo encuentras de primera?
- Puedes estar seguro de que no he comido en toda mi vida un pan tan blanco y sabroso.

1. ¿Qué crees que hace el pobre viendo la conducta del rico?

- a) Se pone triste al ver que no le da nada.
- b) Se enfada y abandona la casa.
- c) Come la comida y se marcha comiendo.
- d) Coge la comida y se marcha corriendo.
- e) Le sigue la corriente como si comiera.

2. ¿Qué opinas del comportamiento del amo de la casa?

- a) Que es generoso y por eso le invita.
- b) Que es un cínico y quiere tomarle el pelo.
- c) Que es amable y se preocupa por los demás.

d) Que es una buena persona y no quiere que pase hambre.

e) Que es un bromista y por eso le da comida.

3. ¿Por qué piensas que dice: “¿Qué te parece este pan? ¿No lo encuentras de primera”?

a) Porque era un pan imaginario y quería burlarse.

b) Porque quería disimular que era un pan muy malo.

c) Porque era un pan muy bueno, recién hecho.

d) Porque era un panero y le gustaba mucho el pan.

e) Porque quería que comiera sólo pan y no otras cosas.

4. ¿Quién crees que es el anfitrión?

a) El invitado.

b) El huésped.

c) El criado.

d) El dueño de la casa.

e) El mayor domo.

LECTURA N° 2

EL INVIERNO

Cuando llega el invierno, escasea el alimento y las condiciones son desfavorables.

Entonces algunos animales emigran, como los pájaros, otros almacenan alimento, como las ardillas o las hormigas, y otros hibernan consumiendo las reservas de su cuerpo, como los osos o las marmotas.

En las zonas más secas, donde el agua es muy escasa, cuando llega la lluvia se produce una verdadera explosión de vida, tanto vegetal como animal. Los insectos que estaban en estado larvario se convierten rápidamente en adultos y se reproducen. Las plantas florecen y con la ayuda de los insectos también se reproducen.

1. ¿Cuál es la idea principal que engloba los dos textos anteriores?

1. El invierno es una época difícil para toda la naturaleza.
2. Las condiciones naturales dificultan o facilitan la vida de los seres vivos.
3. Las zonas secas en determinadas ocasiones pueden tener una gran vitalidad.
4. Muchos animales emigran ante las dificultades climáticas.
5. Los animales y las plantas necesitan agua para poder reproducirse.

2. Según el primer texto, ¿Cuál de estas clasificaciones es correcta?

Viajan a otros Países	Hibernan	Guardan alimentos
Aves	Ardillas	Hormigas
Osos y Marmotas	Hormigas	Pájaros
Osos	Marmotas	Hormigas
Pájaros	Osos y Marmotas	Ardillas y Hormigas
Aves	Osos	Marmotas

LECTURA N° 3

PIERROT

Aquella noche Pierrot
se bebió un rayo de luna
y se emborrachó.

Y no
pudiendo contar las
estrellas a la bruna
se puso a llorar.

Se puso a llorar Pierrot.
Y aún lloraba el sin
fortuna cuando
amaneció.

Y pudo contarlas: Una.

M. Machado

- 3. ¿Por qué al final contó pocas estrellas?**
- a. Porque estaba borracho.
 - b. Porque lloraba.
 - c. Porque con el sol no se veían.
 - d. Porque estaba triste.
 - e. Porque se bebió la luna.
- 4. ¿Qué otro título puede ser más adecuado para esta poesía?**
- a) Luna lunera
 - b) Luna traicionera
 - c) Si lloras no cuentes
 - d) Borracho de luna
 - e) Pierrot no se decide.

LECTURA N° 4

MENSAJES

Tenía tres mensajes y sus partes se me han mezclado.

Si eres capaz de ordenarlos bien – cogiendo una parte de cada columna – responder a las preguntas siguientes.

(Puedes escribir las frases detrás de la hoja de respuestas o unir los fragmentos con el lápiz, y después borrarlo).

Mi prima y Yo	Las próximas vacaciones de Navidad	Ha cogido la camioneta	Para pasar una semana esquiando.	En riachuelo el llamado Villanueva
Mis vecinos	Un buen día de verano	Estrenarán su automóvil nuevo.	Para darnos un remojón.	Al huerto llamado Martín
El tío Javier	Esta tarde después de comer	Agarramos las bicicletasa escondidas	Para ir a recoger peras.	En el Nevado Huacarán.

1) ¿Qué harán mis vecinos?

- a) Ir al huerto llamado Martín.
- b) Bañarse.
- c) Recoger peras.
- d) Ir en bici.
- e) Esquiar.

2) ¿Quién y cuándo coge la bici?

- a) Tío Javier esta tarde.
- b) Mi prima y yo esta tarde.
- c) Mi prima y yo un día de verano.

d) Los vecinos un día de verano.

e) Los vecinos por Navidad.

3) ¿Para qué cogen el automóvil?

a) Para ir al riachuelo llamado Villanueva.

b) Para ir al huerto llamado Martín.

c) Para ir a recoger peras.

d) Para ir a bañarse.

e) Para ir al Nevado Huascarán.

LECTURA N° 5

FRAGMENTO DEL DISCURSO DEL JEFE INDIO SEALTH AL HOMBRE BLANCO, EN 1855

No sé, nuestro sistema de vida es distinto al de ustedes. La sola vista de sus ciudades entristece los ojos de la piel roja. Pero no quizás sea porque la piel roja es un salvaje y no comprende nada.

No existe un lugar tranquilo en las ciudades del hombre blanco, donde se pueda escuchar cómo se abren las hojas de los árboles en primavera, o cómo vuelan los insectos.

Soy piel roja y no entiendo nada. Nosotros preferimos el suave murmullo del viento sobre la superficie del lago, así como el olor de ese mismo viento purificado por la lluvia. El aire tiene un valor inestimable para una piel roja, ya que todos los seres comparten un mismo aliento: el animal, el árbol, el hombre, todos respiran el mismo aire.

Él hombre blanco no parece ser consciente del aire que respira, pero el aire comparte su espíritu con la vida que sostiene.

1) Entre estas afirmaciones hay una que es falsa

- a) El piel roja ama mucho su tierra
- b) El piel roja cree que forma parte de un gran conjunto
- c) El piel roja sabe que depende del aire para respirar
- d) El piel roja disfruta con lo que le da la tierra
- e) El piel roja cree que los blancos saben interpretar la naturaleza

2) ¿Qué quiere decir "el aire comparte su espíritu con la vida que sostiene"?

- a) Que todos los seres vivos dependen del aire que respiran
- b) Que es una forma de hablar de los indios poco real
- c) Que los indios creen en los espíritus y nosotros no
- d) Que el aire es como un espíritu y por eso no se ve
- e) Que algunos seres vivos necesitan aire para vivir

LECTURA N° 6

LA DAMA DE BAGDAD

Una dama de Bagdad había comprado un diamante maravilloso. Un día el diamante cayó al fuego y no ardió. Era falso. La dama acudió a Chelay, ministro famoso por su sabiduría, y pidió la muerte del comerciante que le había vendido la joya.

Chelay aceptó. Condenó al comerciante a ser comido por los leones en un pozo.

El día del castigo, la dama, desde un balcón, contemplaba al pobre hombre tembloroso y envejecido por la angustia,

Pero la sonrisa de la dama se desgarró en un grito de ira. El sótano se había abierto y, en vez de leones, habían salido dos gatos ridículos. Avanzaban calmadamente, olfateaban con indiferencia al miserable desmayado y terminaron por saltar, ágilmente, fuera del pozo.

La dama fue a vomitar su rabia a los pies de Chelay:

- ¿De qué te quejas? - Le dijo el ministro-. La ley manda exigir ojo por ojo, diente por diente. El comerciante te engañó, nosotros le hemos engañado a él. Su diamante era falso, nuestros leones también: estamos en paz.

1) ¿Por qué sonreía la dama?

- a) Porque quería vengarse del vendedor
- b) Porque le gustaba el espectáculo de los leones
- c) Porque así recuperaría el diamante
- d) Porque quería justicia
- e) Porque todo el mundo la veía desde el balcón

2) ¿Crees que el ministro piensa igual que la dama?

- a) No, porque quiere engañarla
- b) No, porque considera insuficiente el castigo que ella pide
- c) No, porque quiere que se dé cuenta de que es demasiado cruel
- d) Sí, porque es un hombre muy justo y sabio
- e) Sí, porque hace todo lo que ella le pide

LECTURA N° 7

VIAJE A LA PLAYA

Mi familia y yo queremos ir la playa. Desde Ancón cogemos un bus hasta Cantalao, nos bañaremos y después volveremos a Ancón a comer un buen arroz con mariscos. Nos han dado este folleto de horarios y precios:

Mar adentro excursiones

BUS	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO
Ancón	10:30am	11:40am	12:50am	14:05am	15:30am
SantaRosa	10:40am	11:50am	13:00am	14:15am	15:40am
Ventanilla	10:55am	12:05am	13:15am	14:30am	15:55am
Cantolao	10:25am	12:35am	13:45am	15:00am	16:25am
LaPunta	10:30am	12:40am	13:50am	15:05am	16:30am
VUELTA					
BUS	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO
LaPunta	10:150am	11:20am	12:35am	13:45am	15:20am
Cantolao	10:20am	11:25am	13:40am	13:50am	15:25am
Ventanilla	10:50am	12:55am	13:10am	14:20am	15:55am
SantaRosa	10:05am	12:10am	13:25am	14:35am	16:00am
Ancón	11:15am	12:20am	13:35am	14:45am	16:10am
TARIFAS DE IDA Y VUELTA					
LaPunta	LaPunta				
Cantolao	S/.5	Cantolao			
Ventanilla	S/.15	S/.10	Ventanilla		
SantaRosa	S/.22	S/.20	S/.8	SantaRosa	
Ancón	S/.25	S/.25	S/.11.50	S/.6	Ancón

Horarios – Ida

16.- ¿Cuánto tarda el bus en ir de Ancón a La Punta?

- a) Cuarenta y cinco minutos
- b) Cincuenta minutos
- c) Cincuenta y cinco minutos
- d) Sesenta minutos
- e) Sesenta y cinco minutos

17.- ¿Cuánto vale un boleto de Ida y vuelta de Ancón a Cantolao?

- a) S/. 11.50
- b) S/. 20
- c) S/. 25
- d) S/. 15
- e) S/. 8

18.- Por el mismo precio, ¿a qué otro lugar podríamos ir desde Ancón?

- a) A La Punta
- b) A Cantolao
- c) A Ventanilla
- d) A Ancón
- e) A Santa Rosa

19.- Como hemos encargado el arroz con mariscos para las tres de la tarde, ¿a qué hora tenemos que salir de Cantolao para llegar a tiempo?

- a) 10.45 am
- b) 11.30 am
- c) 13.50 pm
- d) 14.55 pm
- e) 15.10 pm

LECTURA N° 8

LAS EMPRESAS

Las empresas industriales y agrícolas necesitan oficinas a las cuales acuden los compradores de productos manufacturados y los vendedores de maquinaria y materias primas, y donde se cerca a la administración informatizada.

A su vez las empresas necesitan otras empresas que fabriquen maquinaria o realicen parte de su proceso industrial.

También deben estar cerca de los bancos y de las compañías aseguradoras, requieren buenas comunicaciones, acceso a la información, servicios de propaganda y otros servicios como los que les pueden proporcionar las universidades o las escuelas profesionales que preparan a especialistas y técnicos. Por eso las empresas más importantes tienen sus oficinas centrales en las ciudades.

Por ese motivo se dice que las ciudades son centros de decisión en los que se toman acuerdos importantes tales como abrir, ampliar o cerrar empresas.

20.- Según el texto: ¿Qué ciudad tiene más posibilidades que allí se instale una empresa?

Características de la ciudad	Ciudad A	Ciudad B	Ciudad C	Ciudad D	Ciudad E
Universidad		X		X	
Hospital	X		X	X	X
Puerto	X		X		
Aeropuerto		X			
Bancos	X	X	X		X
Restaurante	X	X	X	X	X
Compañías de seguro		X			X

Marque su respuesta:

- a. Ciudad A
- b. Ciudad B
- c. Ciudad C

- d. Ciudad D
- e. Ciudad E

21.- Según el texto ¿para qué crees que a las empresas pueden interesarles estar en contacto con escuelas técnicas o universidades?

- a. Porque así, tienen más posibilidades de vender productos
- b. Porque así están más bien informadas
- c. Porque los empresarios pueden tener más preparación
- d. Porque pueden obtener nuevos profesionales preparados
- e. Porque las universidades están bien administradas

LECTURA N° 9

EL RESTAURANTE

Hoy es el cumpleaños de mi padre, y como que ha llegado a casa de buen humor, nos ha dicho a mamá y a mí que nos invita a almorzar a un restaurante.

Hemos consultado la guía:

El Gorrión	Don Alfredo	Chu-Li	El Péndulo	Don Nico
Horario: de 12 a 23:30h Cierra domingos por la noche y lunes Vacaciones: Semana Santa y 1° de Mayo Especialidades: Pollo a la parrilla S/.12.00; Gaseosa personal Inka Kola S/.2.00; Porción de postre S/.3.00 Precio por persona S/.15.00	Horario: de 12 a 22h. Cerrado domingos por la noche y lunes Vacaciones: 1° y 2° de Mayo. Especialidades: Platos marinos; Ceviche mixto S/.13.00; Ceviche de pescado S/.10.00; Arroz con marisco S/.12.00; Parihuela S/.12.00 Precio por persona: /25.00	Horario: de 13:30 a 23:30h. Especialidades: Comida oriental: Arroz chaufa, Tallarín saltado, Sopa wantán, Chanco con tamarindo. Aeropuerto. Precio por persona: S/.6.00 el menú y de S/.10 a S/.15.00 platos especiales.	Horario: 12 a 23:30h. Especialidades: Comidas típicas, los platos sugeridos son: Arroz con pato. Frijoles con secode cabrito. Pachamanca. Chicharrones. Rocoto relleno con torta de papa. Los postres son de la casa y la mazamorra morada es muy recomendable. Precio por persona: .20.00	Horario: 13 a 20h. Cerrado los lunes Vacaciones: el 1° de mayo. Especialidades: Comidas criollas, Lomo saltado S/.8.00; Arroz con pollo y papa a la huancaína S/.7.00; Ají de gallina S/.6.00; Escabeche de pollo S/.7.00. Bebida: chicha morada S/.2.00. Precio por persona: S/.10.00
AJ	AVEC	AC	AVEJ	AEC

a) Aire acondicionado

- b) **J.** Jardines
- c) **V.** Vigilancia de coches
- d) **E.** Estacionamiento
- e) Comedores privados

22.- Papá quiere estacionar sin problemas y almorzar al aire libre, ahora que ya hace calor. ¿Qué restaurante crees que preferirá?

- a) a.- El Gorrión
- b) b.- Don Alfredo
- c) c.- Chu-Li
- d) d.- El Péndulo
- e) e.- Don Nico

23- ¿Cuál de estas afirmaciones es falsa?

- a) Todos estos restaurantes tienen abierto a las 13.30h
- b) Todos hacen vacaciones el 1o de mayo.
- c) Todos tienen aire acondicionado
- d) El precio promedio de todos ellos supera los S/ 6.00
- e) Todos tienen horario de mediodía y noche

24.- Si decidimos ir al restaurante El Gorrión, y aproximadamente gastamos lo que indica el precio unitario o por persona, ¿Cuánto calculas que le costará a mi padre la cena familiar?

- a) Entre 10 y 18 \$
- b) Entre 19 y 27 \$
- c) Entre 28 y 38 \$
- d) Entre 39 y 49 \$
- e) Entre 50 y 60 \$

LECTURA N°10

AUSTRALIA

En Australia y en las islas vecinas existen grupos de animales de los más antiguos y extraños del planeta.

En Australia hay mamíferos, que como ya saben son los que amamantan a sus crías. Entre éstos, los marsupiales ponen a sus hijos, cuando nacen, dentro de un pliegue de la piel situado en el vientre y que tiene forma de bolsa: es el caso del canguro y del coala. Los monotremas son mamíferos muy raros que viven en los ríos y ponen huevos, como el ornitorrinco y el equidna. El emú y el kiwi son pájaros corredores propios de esta región.

25.- ¿Qué pone en evidencia este texto sobre los animales de Australia?

- a) Que son especies comunes en otras regiones
- b) Que son especies distintas a las nuestras porque son muy antiguas
- c) Que son especies raras porque están muy lejos de nosotros
- d) Que son especies muy difíciles de encontrar hoy en día
- e) Que son especies poco conocidas porque se han estudiado poco

26.- ¿De qué grupos de animales nos habla el texto?

- a) Marsupiales, mamíferos, monotremas, pájaros
- b) Canguros, ornitorrincos y equidnas, emus y kiwis
- c) Monotremas, ornitorrincos, marsupiales, pájaros corredores
- d) Marsupiales, monotremas, corredores, pájaros
- e) Mamíferos monotremas, mamíferos marsupiales, pájaros corredores

27.- ¿De qué supones que debe alimentarse una cría de equidna recién nacida?

- a) De leche
- b) De pequeños pececillos
- c) De gusanitos
- d) De plancton del río
- e) Un poco de todo

ANEXO 4: Encuesta de grupo experimental.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

Este cuestionario nos permitirá conocer el nivel de lectura comprensiva de los/las estudiantes de educación media como parte de un proyecto de investigación para la obtención del título de Magister en Educación: Mención Tecnología e Innovación Educativa de la universidad Nacional de Chimborazo.

Este cuestionario ha sido elaborado a partir de un instrumento publicado en una investigación de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima-Perú (Rojas Margarita, Cruzata Alejandro 2016).

Esta información tiene fines únicamente investigativos, para lo cual se le pide que responda todas las preguntas a con total sinceridad, para poder conocer su nivel real de comprensión lectora.

INDICACIONES: Lea cuidadosamente y responda con la mayor sinceridad posible cada una de las preguntas; marcando con una “x” su respuesta.

EDAD:

- 9 AÑOS: ()
- 10-11 AÑOS ()
- 12-13 AÑOS ()

GENERO

- MASCULINO
- FEMENINO

AÑO BÁSICO

- 5TO EGB ()
- 6TO EGB ()
- 7MO EGB

LECTURA N° 1

EL POBRE



- 1) **¿Qué crees que hace el pobre viendo la conducta del rico?**
 - a) Se pone triste al ver que no le da nada.
 - b) Se enfada y abandona la casa.
 - c) Come la comida y se marcha comiendo.
 - d) Coge la comida y se marcha corriendo.
 - e) Le sigue la corriente como si comiera.
- 2) **Qué opinas del comportamiento del amo de la casa?**
 - a) Que es generoso y por eso le invita.
 - b) Que es un cínico y quiere tomarle el pelo.
 - c) Que es amable y se preocupa por los demás.
 - d) Que es una buena persona y no quiere que pase hambre.
 - e) Que es un bromista y por eso le da comida.
- 3) **¿Por qué piensas que dice: “¿Qué te parece este pan? ¿No lo encuentras de primera”?**
 - a) Porque era un pan imaginario y quería burlarse.
 - b) Porque quería disimular que era un pan muy malo.
 - c) Porque era un pan muy bueno, recién hecho.
 - d) Porque era un panero y le gustaba mucho el pan.
 - e) Porque quería que comiera sólo pan y no otras cosas.
- 4) **¿Quién crees que es el anfitrión?**
 - a) El invitado.
 - b) El huésped.
 - c) El criado.
 - d) El dueño de la casa.
 - e) El mayor domo.

LECTURA N° 2

EL INVIERNO



1) ¿Cuál es la idea principal que engloba los dos textos anteriores?

- a) El invierno es una época difícil para toda la naturaleza.
- b) Las condiciones naturales dificultan o facilitan la vida de los seres vivos.
- c) Las zonas secas en determinadas ocasiones pueden tener una gran vitalidad.
- d) Muchos animales emigran ante las dificultades climáticas.

e) Los animales y las plantas necesitan agua para poder reproducirse.

1) Según el primer texto, ¿Cuál de estas clasificaciones es correcta?

Viajan a otros Países	Hibernan	Guardan alimentos
Aves	Ardillas	Hormigas
Osos y Marmotas	Hormigas	Pájaros
Osos	Marmotas	Hormigas
Pájaros	Osos y Marmotas	Ardillas y Hormigas
Aves	Osos	Marmotas

LECTURA N° 3

PIERROT



- 1) **¿Por qué al final contó pocas estrellas?**
 - a) Porque estaba borracho.
 - b) Porque lloraba.
 - c) Porque con el sol no se veían.
 - d) Porque estaba triste.
 - e) Porque se bebió la luna.

- 2) **¿Qué otro título puede ser más adecuado para esta poesía?**
 - a) Luna lunera
 - b) Luna traicionera
 - c) Si lloras no cuentes
 - d) Borracho de luna
 - e) Pierrot no se decide.

LECTURA N° 4

MENSAJES



Mi prima y Yo	Las próximas vacaciones de Navidad	Ha cogido la camioneta	Para pasar una semana esquiando.	En el riachuelo llamado Villanueva
Mis vecinos	Un buen día de verano	Estrenarán su automóvil nuevo.	Para darnos un remojón.	Al huerto llamado Martín
El tío Javier	Esta tarde después de comer	Agarramos las bicicletas a escondidas	Para ir a recoger peras.	En el Nevado Huacarán.

1) ¿Qué harán mis vecinos?

- a. Ir al huerto llamado Martín.
- b. Bañarse.
- c. Recoger peras.

- d. Ir en bici.
- e. Esquiar.

2) ¿Quién y cuándo coge la bici?

- a. Tío Javier esta tarde.
- b. Mi prima y yo esta tarde.
- c. Mi prima y yo un día de verano.
- d. Los vecinos un día de verano.
- e. Los vecinos por Navidad.

3) ¿Para qué cogen el automóvil?

- a. Para ir al riachuelo llamado Villanueva.
- b. Para ir al huerto llamado Martín.
- c. Para ir a recoger peras.
- d. Para ir a bañarse.
- e. Para ir al Nevado Huascarán.

LECTURA N° 5

FRAGMENTO DEL DISCURSO DEL JEFE INDIO SEALTH AL HOMBRE BLANCO, EN 1855

No sé, nuestro sistema de vida es distinto al de ustedes. La sola vista de sus ciudades entristece los ojos de la piel roja. Pero no quizás sea porque el piel roja es un salvaje y no comprende nada.

No existe un lugar tranquilo en las ciudades del hombre blanco, donde se pueda escuchar cómo se abren las hojas de los árboles en primavera, o cómo vuelan los insectos.

Soy piel roja y no entiendo nada. Nosotros preferimos el suave murmullo del viento sobre la superficie del lago, así como el olor de ese mismo viento purificado por la lluvia. El aire tiene un valor inestimable para una piel roja, ya que todos los seres comparten un mismo aliento: el animal, el árbol, el hombre, todos respiran el mismo aire.

Él hombre blanco no parece ser consciente del aire que respira, pero el aire comparte su espíritu con la vida que sostiene.

1) Entre estas afirmaciones hay una que es falsa

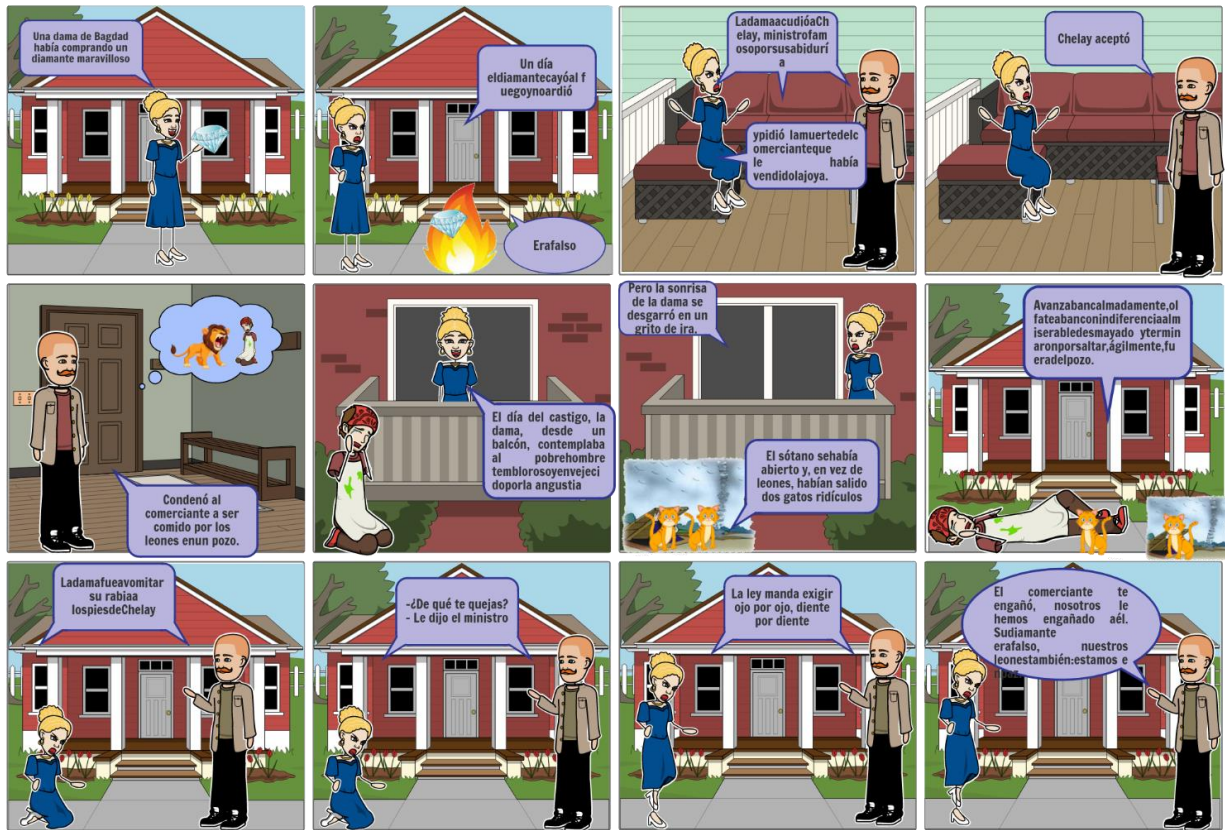
- a. El piel roja ama mucho su tierra
- b. El piel roja cree que forma parte de un gran conjunto
- c. El piel roja sabe que depende del aire para respirar
- d. El piel roja disfruta con lo que le da la tierra
- e. El piel roja cree que los blancos saben interpretar la naturaleza

2) ¿Qué quiere decir "el aire comparte su espíritu con la vida que sostiene"?

- a) Que todos los seres vivos dependen del aire que respiran
- b) Que es una forma de hablar de los indios poco real
- c) Que los indios creen en los espíritus y nosotros no
- d) Que el aire es como un espíritu y por eso no se ve
- e) Que algunos seres vivos necesitan aire para vivir

LECTURA N° 6

LA DAMA DE BAGDAD



Cree sus propios en Storyboard That

1) ¿Por qué sonreía la dama?

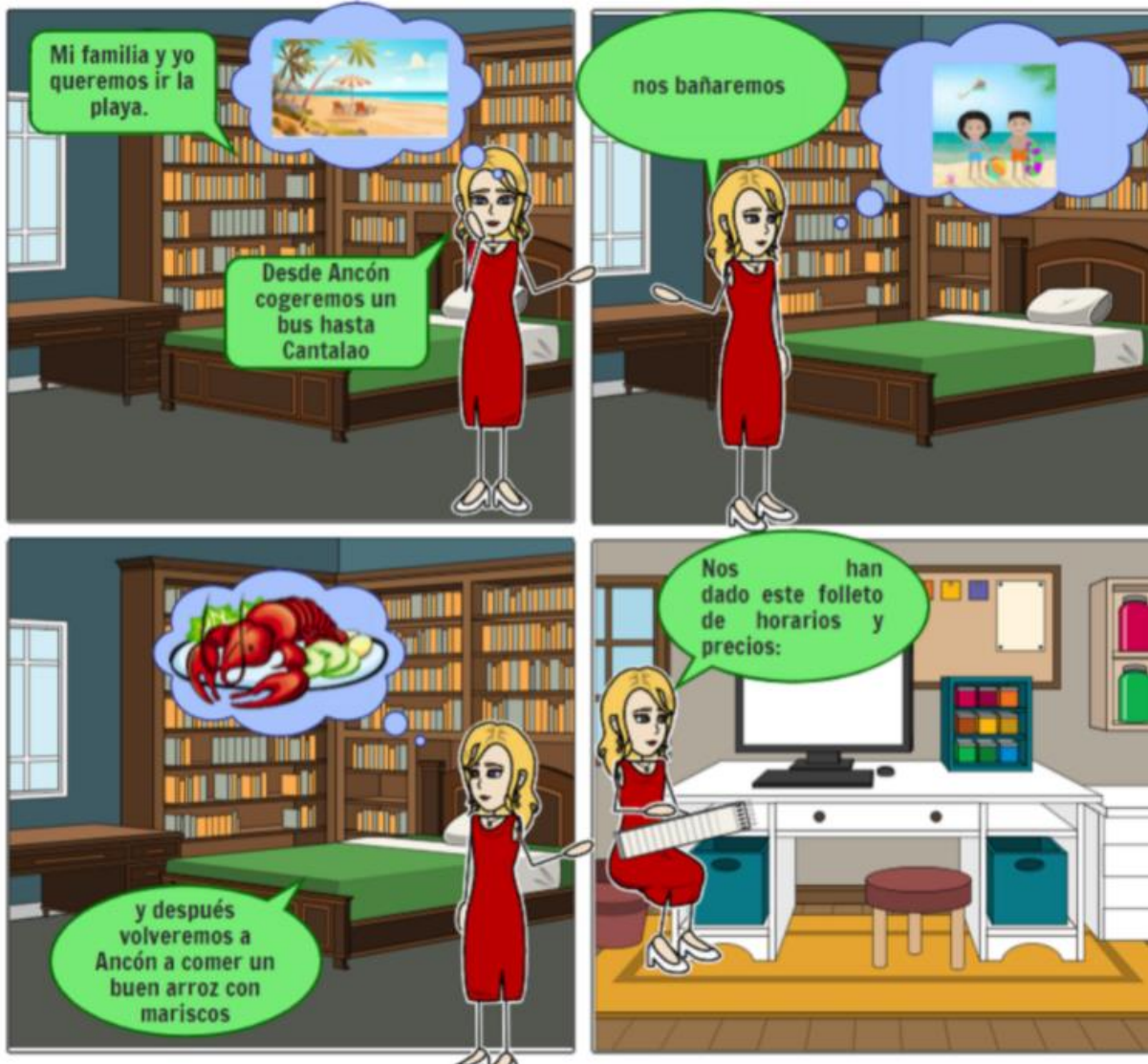
- a) Porque quería vengarse del vendedor
- b) Porque le gustaba el espectáculo de los leones
- c) Porque así recuperaría el diamante
- d) Porque quería justicia
- e) Porque todo el mundo la veía desde el balcón

2) ¿Crees que el ministro piensa igual que la dama?

- a) No, porque quiere engañarla
- b) No, porque considera insuficiente el castigo que ella pide
- c) No, porque quiere que se dé cuenta de que es demasiado cruel
- d) Sí, porque es un hombre muy justo y sabio
- e) Sí, porque hace todo lo que ella le pide

LECTURA N° 7

VIAJE A LA PLAYA



Nos han dado este folleto de horarios y precios:

Mar adentro excursiones

Horarios – Ida

BUS	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO
	1	1	1	1	1
Ancón	10:30am	11:40am	12:50am	14:05 am	15:30am
Santa Rosa	10:40am	11:50am	13:00am	14:15 am	15:40am
Ventanilla	10:55 am	12:05 am	13:15 am	14:30am	15:55 am
Cantolao	10:25 am	12:35 am	13:45 am	15:00am	16:25 am
La Punta	10:30am	12:40am	13:50am	15:05 am	16:30am
VUELTA					
BUS	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO	RECORRIDO
	1	1	1	1	1
La Punta	10:150am	11:20am	12:35 am	13:45 am	15:20am
Cantolao	10:20am	11:25 am	13:40am	13:50am	15:25 am
Ventanilla	10:50am	12:55 am	13:10 am	14:20am	15:55 am
Santa Rosa	10:05 am	12:10am	13:25 am	14:35 am	16:00am
Ancón	11:15 am	12:20am	13:35 am	14:45 am	16:10am
TARIFAS DE IDA Y VUELTA					
La Punta	La Punta				
Cantolao	S/.5	Cantolao			
Ventanilla	S/.15	S/.10	Ventanilla		
Santa Rosa	S/.22	S/.20	S/.8	Santa Rosa	
Ancón	S/.25	S/.25	S/.11.50	S/.6	Ancón

16.- ¿Cuánto tarda el bus en ir de Ancón a La Punta?

- a) Cuarenta y cinco minutos
- b) Cincuenta minutos
- c) Cincuenta y cinco minutos
- d) Sesenta minutos
- e) Sesenta y cinco minutos

17.- ¿Cuánto vale un boleto de Ida y vuelta de Ancón a Cantolao?

- a) S/. 11.50
- b) S/. 20

c) S/. 25

d) S/. 15

e) S/. 8

18.- Por el mismo precio, ¿a qué otro lugar podríamos ir desde Ancón?

a) A La Punta

b) A Cantolao

c) A Ventanilla

d) A Ancón

e) A Santa Rosa

19.- Como hemos encargado el arroz con mariscos para las tres de la tarde, ¿a qué hora tenemos que salir de Cantolao para llegar a tiempo?

a) 10.45 am

b) 11.30 am

c) 13.50 pm

d) 14.55 pm

e) 15.10 pm

LAS EMPRESAS



Cree sus los propios en Storyboard That

20.- Según el texto: ¿Qué ciudad tiene más posibilidades que allí se instale una empresa?

Características de la ciudad	Ciudad A	Ciudad B	Ciudad C	Ciudad D	Ciudad E
Universidad		X		X	
Hospital	X		X	X	X
Puerto	X		X		
Aeropuerto		X			
Bancos	X	X	X		X
Restaurante	X	X	X	X	X
Compañías de seguro		X			X

Marque su respuesta:

- a) Ciudad A
- b) Ciudad B
- c) Ciudad C
- d) Ciudad D
- e) Ciudad E

21.- Según el texto ¿para qué crees que a las empresas pueden interesarles estar en contacto con escuelas técnicas o universidades?

- a) Porque así, tienen más posibilidades de vender productos
- b) Porque así están más bien informadas
- c) Porque los empresarios pueden tener más preparación
- d) Porque pueden obtener nuevos profesionales preparados
- e) Porque las universidades están bien administradas

LECTURA N° 9

EL RESTAURANTE

Hemos consultado la guía:

EL GORRIÓN
 Horario: de 12 a 23:30h
 Cierra domingos por la noche y lunes
 Vacaciones: Semana Santa y 1º de Mayo
 Especialidad es:
 Pollo a la parrilla S/.12.00;
 Gaseosa personal Inka Kola S/.2.00; Porción de postre S/.3.00
 Precio por persona S/.15.00
 OFRECE TAMBIÉN:
 J: Jardines
 A: Aire acondicionado

DON ALFREDO
 Horario: de 12 a 22h.
 Cerrado domingos por la noche y lunes
 Vacaciones: 1º y 2º de Mayo.
 Especialidades: Platos marinos:
 - Ceviche mixto S/.13.00;
 - Ceviche de pescado S/.10.00
 - Arroz con marisco S/.12.00;
 - Parihuela S/.12.00
 Precio por persona: S/.25.00
 A: Aire acondicionado
 V: Vigilancia de coches
 E: estacionamiento
 G: Comedores privados

CHU-LI
 Horario: de 13:30 a 23:30h.
 Especialidades:
 Comida oriental: Arroz chaufa
 Tallarín saltado
 Sopa wantán
 Chancho con tamarindo.
 Aeropuerto.
 Precio por persona:
 S/.6.00 el menú y de S/.10 a S/.15.00
 platos especiales.
 A: Aire acondicionado
 C: Comedores privados

EL PENDULO
 Horario: 12 a 23:30h.
 Especialidades: Comidas típicas, los platos sugeridos son:
 Arroz con pato.
 Frijoles con seco de cabrito.
 Pachamanca.
 Chicharrones.
 Rocoto relleno con torta de papa.
 Los postres son de la casa y la mazamorra morada es muy recomendable.
 Precio por persona: S/.20.00
 A: Aire acondicionado
 V: Vigilancia de coches
 E: estacionamiento
 J: Jardines

DON NICO
 Horario: 13 a 20h. Cerrado los lunes
 Vacaciones: el 1º de mayo.
 Especialidades:
 Comidas criollas
 Lomo saltado S/.8.00
 Arroz con pollo y papa a la huancaina S/.7.00
 Ají de gallina S/.6.00
 Escabeche de pollo S/.7.00.
 Bebida: chicha morada S/.2.00.
 Precio por persona: S/.10.00
 A: Aire acondicionado
 E: estacionamiento
 G: Comedores privados

El Gorrion	Don Alfredo	Chu-Li	El Péndulo	Don Nico
Horario: de 12 a 23:30h Cierra domingos por la noche y lunes Vacaciones: Semana Santa y 1º de Mayo Especialidades: Pollo a la parrilla S/.12.00; Gaseosa personal Inka Kola S/.2.00; Porción de postre S/.3.00 Precio por persona S/.15.00	Horario: de 12 a 22h. Cerrado domingos por la noche y lunes Vacaciones: 1º y 2º de Mayo. Especialidades: Platos marinos: Ceviche mixto S/.13.00; Ceviche de pescado S/.10.00; Arroz con marisco S/.12.00; Parihuela S/.12.00 Precio por persona: S/.25.00	Horario: de 13:30 a 23:30h. Especialidades: Comidas típicas, los platos sugeridos son: Arroz chaufa, Tallarín saltado, Sopa wantán, Chancho con tamarindo. Aeropuerto. Precio por persona: S/.6.00 el menú y de S/.10 a S/.15.00 platos especiales.	Horario: 12 a 23:30h. Especialidades: Comidas típicas, los platos sugeridos son: Arroz con pato, Frijoles con seco de cabrito, Pachamanca, Chicharrones, Rocoto relleno con torta de papa. Los postres son de la casa y la mazamorra morada es muy recomendable. Precio por persona: S/.20.00	Horario: 13 a 20h. Cerrado los lunes Vacaciones: el 1º de mayo. Especialidades: Comidas criollas, Lomo saltado S/.8.00; Arroz con pollo y papa a la huancaina S/.7.00; Ají de gallina S/.6.00; Escabeche de pollo S/.7.00. Bebida: chicha morada S/.2.00. Precio por persona: S/.10.00
AJ	AVEC	AC	AVEJ	AEC

- A. Aire acondicionado
- J. Jardines
- V. Vigilancia de coches

- d. E. Estacionamiento
- e. Comedores privados

22.- Papá quiere estacionar sin problemas y almorzar al aire libre, ahora que ya hace calor. ¿Qué restaurante crees que preferirá?

- a. El Gorrión
- b. Don Alfredo
- c. Chu-Li
- d. El Péndulo
- e. Don Nico

23- ¿Cuál de estas afirmaciones es falsa?

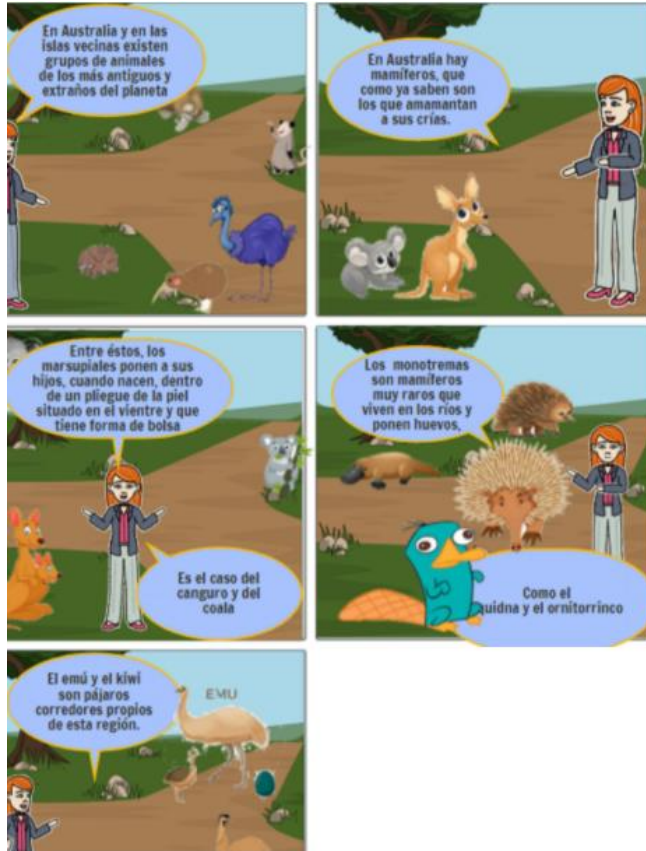
- a. Todos estos restaurantes tienen abierto a las 13.30h
- b. Todos hacen vacaciones el 1o de mayo.
- c. Todos tienen aire acondicionado
- d. El precio promedio de todos ellos supera los S/ 6.00
- e. Todos tienen horario de mediodía y noche.

24.- Si decidimos ir al restaurante El Gorrión, y aproximadamente gastamos lo que indica el precio unitario o por persona, ¿Cuánto calculas que le costará a mi padre la cena familiar?

- a. Entre 10 y 18 \$
- b. Entre 19 y 27 \$
- c. Entre 28 y 38 \$
- d. Entre 39 y 49 \$
- e. Entre 50 y 60 \$

LECTURA N°10

AUSTRALIA



25.- ¿Qué pone en evidencia este texto sobre los animales de Australia?

- Que son especies comunes en otras regiones
- Que son especies distintas a las nuestras porque son muy antiguas
- Que son especies raras porque están muy lejos de nosotros
- Que son especies muy difíciles de encontrar hoy en día
- Que son especies poco conocidas porque se han estudiado poco

26.- ¿De qué grupos de animales nos habla el texto?

- Marsupiales, mamíferos, monotremas, pájaros
- Canguros, ornitorrinco y equidnas, emus y kiwis
- Monotremas, ornitorrinco, marsupiales, pájaros corredores

- d. Marsupiales, monotremas, corredores, pájaros
- e. Mamíferos monotremas, mamíferos marsupiales, pájaros corredores

27.- ¿De qué supones que debe alimentarse una cría de equidna recién nacida?

- a. De leche
- b. De pequeños pececillos
- c. De gusanitos
- d. De plancton del río
- e. Un poco de todo